专题企划：《口袋妖怪》生态系统漫谈（2）·山脉篇
对战乐园：对战道具之弱点保险和防尘眼镜
研究所：口袋妖怪详尽分析——从神篇（三）
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.81



《口袋玩家》81辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



泡泡蛙 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



超梦 1名



顽皮熊猫 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



帕鲁基亚 1名



米卡尔鬼 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



比克提尼 1名



约泰克犬 1名

参与方式

只要在2014年11月15日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在83辑公布。

《口袋玩家》79辑中奖名单



一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶（大）

北京市 田宇舟

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 顾舒凌

桂林市 秦靖欣

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

上海市 刘云信

沈阳市 吕家祺

幸运奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

厦门市 白岳涵

广州市 梁绮虹

《口袋妖怪》新作预告二连发



P012 口袋铁拳



P014 口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石

口袋世界的丛林法则
——《口袋妖怪》生态系统漫谈（2）·山脉篇



这辑讲述栖息在山脉中的口袋妖怪们……

专题企划 P032

口袋妖怪详尽分析——从神篇（三）

继续带来雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔。

研究所 P119



六世代对战要素盘点
对战道具之弱点保险和防尘眼镜

通过战报来体验弱点保险和防尘眼镜两大《X·Y》新增道具的应用。

对战乐园 P150



口袋玩家

VOL.81目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨站

口袋铁拳 12
口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 14

专题企划

口袋妖怪原形探析——孤独的美丽（1） 25
口袋世界的丛林法则——《口袋妖怪》生态系统漫谈（2）・山脉篇 32

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 59

口袋漫画

口袋妖怪DP物语 67
《神奇宝贝特别篇》四十六卷简介（下） 86
口袋妖怪四格学园 88
Pokemew 青之救助队——钻石之城（6） 101

研究所

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（七） 111
口袋妖怪详尽分析——从神篇（三） 119
《口袋妖怪 X・Y》缎带收集小指南 139

对战乐园

六世代对战要素盘点——对战道具之弱点保险和防尘眼镜 150
攻击型队伍分析及相关知识点解读 171

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——狂怒篇（1） 183

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 190

口袋画廊

口袋画廊 196

口袋小说

海盗之王·贰（7） 198

圈圈熊酒吧——冰海大帝（18） 211

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》预告片

1.近期预告汇总

2.原始回归特性及新MEGA

二、《口袋铁拳》预告片

三、宠物小精灵XY

40.瑟蕾娜VS莎娜！口袋节目对决！

41.小精灵定向越野赛！雾中的X！

42.团队对战！进入殿堂决战！

四、《宠物小精灵XY》补完

1.来到卡洛斯地区！梦想和冒险的开始！

五、宠物小精灵AG

30.战斗女孩和阿萨那恩！在暴风雨中！





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文／007 编／马修

活动　口袋官方开展“白色耿鬼特辑”活动

从9月13日开始，为庆祝一年一度的万圣节的到来，口袋妖怪官方开展了名为“白色耿鬼特辑”的特别活动。白色耿鬼也就是闪光异色耿鬼，当它MEGA进化以后，全身就会变成纯白色。在9月13日～10月14日期间，玩家们可以带上自己的3DS前往各大口袋妖怪中心或者玩具反斗城、伊藤洋华堂、Apita、Piago、永旺等各家商场的游戏销售柜台领取这只白色耿鬼。在商店内下载精灵的同时，玩家还可以购买口袋相关的游戏、卡片或者其他玩具，只要购物满1500日元，不但可以得到一张白色耿鬼主题的原创闪光卡片，而且还有机会参加抽奖，赢取白色耿鬼主题的“精灵收集”模型、MEGA手镯玩具、《The 口袋妖怪 Tretta》游戏圆牌等奖品，官方共为本次抽奖准备了1000个中奖名额。另外，口袋妖怪俱乐部也配合这一活动开设了幽灵系精灵的专题网页。











游戏　《Corocoro Comic》杂志将附送《Ω红宝石·α蓝宝石》体验版密码

小学馆近日宣布，预定于10月15日发售的月刊《Corocoro Comic》杂志11月号，将附送一组《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 特别体验版》的下载密码。本次体验版不但可以让玩家们提前一个月玩到最新的口袋游戏，而且在体验版中所得到的MEGA进化精灵和道具也可以继承到正式版的游戏中。



书籍 购买口袋书刊获赠限定闪卡





由《Fami通》杂志社所推出的《口袋妖怪卡片游戏XY Fami通指南BOOK 迪亚路卡EX+剑盾魂EX对战祭Ver.》一书，已经在9月13日发售了。本书中不但收录了“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”每一作扩充包的具体情报，还有非常详细的卡片对战教程，同时随书还附送一张天线鼠主题的限定闪卡。另外，在即将于9月20日发售的集英社旗下《V Jump》杂志的11月号中，也将随刊附送一张名为“耿鬼灵魂连接”的原创卡片。这张卡片可以使用在最新扩充包《魅影之门》中，使“耿鬼EX”卡片提升为“MEGA耿鬼EX”。





活动 东京湾口袋中心举办宾果游戏派对

9月14日～9月15日，东京湾口袋妖怪中心举行了“口袋宾果游戏派对”活动。宾果游戏是一种抽奖活动，在玩家们购买的每张抽奖券上都会有各种不同的精灵图案，只要自己手中抽奖券上的精灵图案能够和兑奖单上的图案纵向、横向或对角线的5个格子对应成一条线就算中奖。东京湾口袋中心也为本次活动准备了很多精美的奖品。







周边 红蓝宝石主题绒毛玩具登陆口袋中心

口袋妖怪中心为庆祝3DS游戏《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》的即将发售，从9月20日起开始上架多款以树蜥蜴、小火鸡、水跃鱼、海皇牙、古拉顿、雷库萨为主题的绒毛玩具。





活动 口袋俱乐部调查问卷抽奖活动9月奖品更新

口袋妖怪俱乐部网站每月一次的“回答调查问卷参加抽奖”活动在9月1日又进行了更新。本月的活动奖品为“口袋万圣节”系列中的天线鼠绒毛玩具一个，官方共准备了20个获奖名额。



周边 Takara Tomy推出暴鲤龙主题MEGA手镯

继红、蓝、黑3色的MEGA手镯玩具发售以后，玩具厂商Takara Tomy公司又即将在10月4日发售一款全新配色的暴鲤龙主题手镯。同时，同捆有MEGA手镯、MEGA暴鲤龙进化石和MEGA暴鲤龙《The 口袋妖怪Tretta》游戏圆牌的特别套装也将在11月上旬上市。





游戏 《Ω红宝石·α蓝宝石》原声CD公布

株式会社Over Lap宣布，游戏原声CD《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石 超级音乐收藏集》将于12月3日发售。本次的原声专辑将包含超大规模的6张CD，其中4张为复刻版的新配乐，另外2张则是原版《口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石》中的精选配乐。同以往几作的游戏原声CD一样，专辑内还附带一本28页的解说手册，上面有乐曲讲解以及Gamefreak公司音乐开发团队访谈等内容。



周边 “Pokemon With You 马口铁徽章”新款上市

9月6日，口袋妖怪慈善商品“Pokemon With You 马口铁徽章”又推出了小暴龙、冻土龙、软体龙、摔角翼人、花仙子5种新款式。据悉，这套周边的一部分销售金额将捐赠给日本东北的地震受灾地区。



周边 日本水产“口袋妖怪XY火腿肠”更新包装

9月1日，由日本水产株式会社所推出的“口袋妖怪XY火腿肠”在更换包装后全新上市。配合新包装的登场，每盒火腿肠内也附送有一张“原创口袋妖怪XY双面贴纸”，全套共有60种图案。



周边 "口袋小故事"系列周边推出第2弹新商品







由日本著名日用品设计师加藤真治与口袋妖怪官方联合推出的“口袋小故事（Pokemon little tales）”系列周边，即将在10月11日推出第2弹新商品。温馨、可爱的小清新风格是本系列的特点，目前在官网上公布了一款主打的皮卡丘造型的绒毛玩具，同系列的其他各种商品相信也会在不久以后逐步公开。

游戏 《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》预约特典公布

new NINTENDO 3DS



近日，口袋官方宣布，《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的预约工作将从9月20日开始启动，同时还公布了游戏预约特典的相关情报。从9月20日起，在口袋妖怪中心内预定《口袋妖怪 Ω红宝石》的玩家可以获得一个原始古拉顿主题的海洋堂模型和一个闪光文件夹，预定《口袋妖怪 α蓝宝石》的玩家可以获得一个原始海皇牙主题的海洋堂模型和一个闪光文件夹。两个版本一起预定的玩家除了可以得到上述的2个模型和2个文件夹外，还可以另外获得一本画册《Game Freak设定资料 新芳缘美术集》。另外，全新的限定版New 3DS主机“New Nintendo 3DS 古拉顿版”、“New Nintendo 3DS 海皇牙版”也将从9月20日开始接受预定。







周边 "POKEMON LOVE ITS'DEMO"系列周边10月发售

由女性用品专卖店ITS'DEMO与口袋妖怪官方联合推出的"POKEMON LOVE ITS'DEMO"系列周边将于10月7日发售。本次的周边将在ITS'DEMO旗下的50家店铺内进行销售，具体的商品内容包括化妆包、小饰品、镜子、糖果、啫喱水等。



周边 株式会社哈桃多推出口袋小饼干

由株式会社哈桃多推出的"口袋妖怪小饼干"在9月1日上市了。首批登场的饼干共有两种不同的口味，喜欢咸味的顾客可以选择其中的"口袋妖怪蔬菜小饼干 色拉味"，而偏爱甜味的顾客则可以选择其中的"口袋妖怪小饼干 白巧克力味"，不管是咸的还是甜的，总有一款适合你。





周边 "口袋万圣节"系列绒毛玩具上市

9月上旬，"口袋万圣节"系列周边中三款以小鬼南瓜、MEGA耿鬼和闪光MEGA耿鬼为造型的绒毛玩具在口袋妖怪中心内上市。







游戏 “口袋妖怪+铁拳”，全新口袋格斗游戏登场

还记得口袋官方宣布在8月26日发表全新项目的新闻吗？现在，这一消息已经由口袋官方正式公开了。原来官方所说的“全新项目”就是一款名为《口袋铁拳》的新游戏，本作由制作了“《铁拳》系列”的BNGI负责开发，是一款结合了《铁拳》的格斗系统和《口袋妖怪》丰富角色双重特色的作品，细腻的3D画面更是令游戏增色不少。本作将在2015年首先登录到街机平台，以后是否会登陆家用机、掌机平台等问题官方目前还没有透露。





卡片 口袋卡片推出俄语版

口袋妖怪官方宣布，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”将于10月6日在俄罗斯发售，首发的扩充包将是《X收集·Y收集》的俄语版。这也是目前继日语、英语、德语、法语、意大利语、西班牙语、韩语、葡萄牙语之后的又一新的语言版本的口袋卡片。



游戏 《Ω红宝石·α蓝宝石》欧洲限定版公布

8月29日，欧洲任天堂公司公布了欧版《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》限定版的消息。本次的限定版将采用精致的铁盒包装，同时随游戏还将附送一个古拉顿或海皇牙的特典模型。





动画 新的TV动画《口袋妖怪XY》特别篇即将播出

东京电视台宣布，TV动画《口袋妖怪XY》的特别篇《最强MEGA进化 Act Ⅱ》将于11月6日播出。同时，MEGA进化的森林蜥蜴也将在剧集中初次登场。

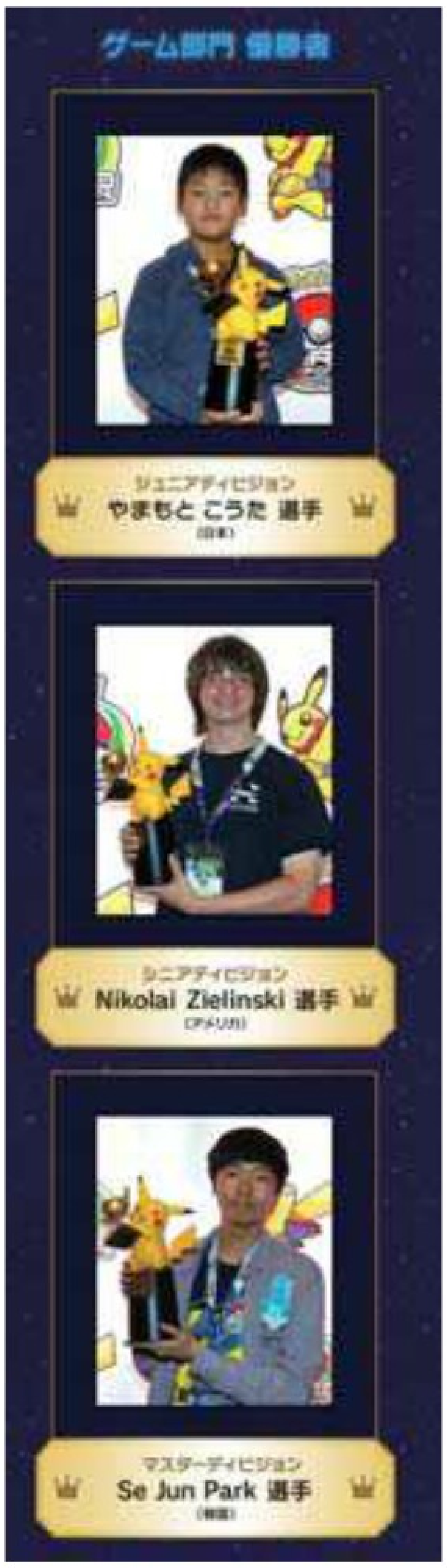


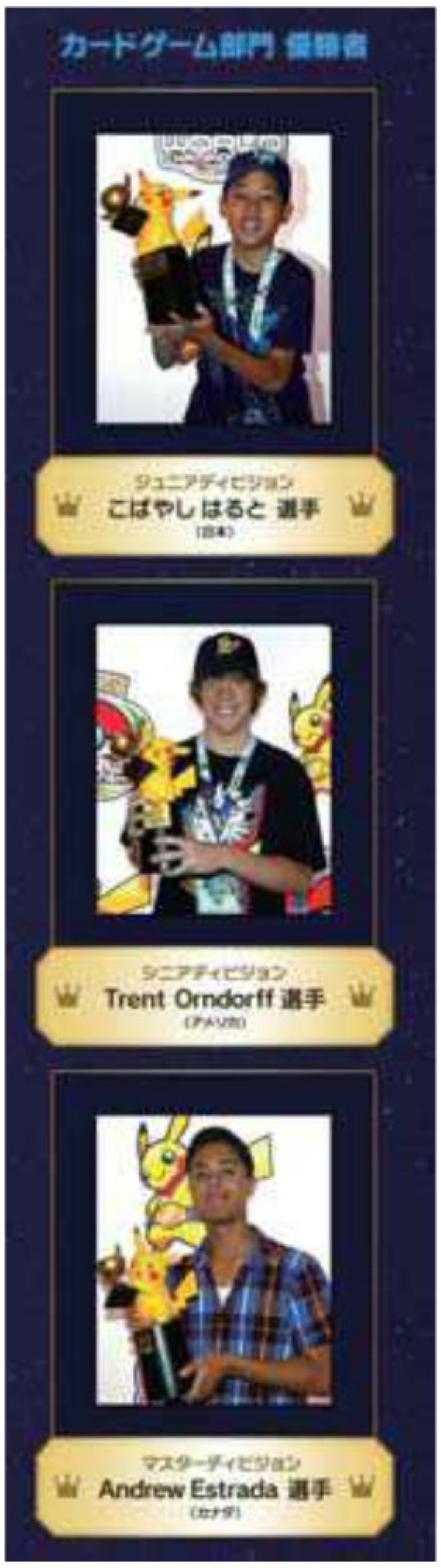
事件 “口袋妖怪世界锦标赛2014”落幕

8月15日～8月17日期间在美国华盛顿举行的“口袋妖怪世界锦标赛2014”已经圆满落下了帷幕。本届大赛共在游戏和卡片两大部门中产生6位世界冠军，他们分别是游戏幼年组冠军Kota Yamamoto（日本）、游戏年长组冠军Nikolai Zielinski（美国）、游戏大师组冠军Se Jun Park（韩国）、卡片幼年组冠军Haruto Kobayashi（日本）、卡片年长组冠军Trent Orndorff（美国）、卡片大师组冠军Andrew Estrada（加拿大）。其中Se Jun Park的电松鼠已然成为了热门话题。











文/马修

《口袋妖怪》这些年与其他厂商其他品牌的合作明显增多起来，除了《不可思议的迷宫》，《口袋妖怪+信长之野望》也是大受好评，且叫好叫座。而此次公布的，则是《口袋妖怪》与3D格斗游戏《铁拳》的一次融合，来看看是款怎样的作品吧！

ARC 格斗·3D格斗 FTG

口袋铁拳

ポッ拳

Pokemon/BNGI	日版	预定2015年
对应人数未定	售价未定	预定对应周边未定

《铁拳》是？

《铁拳》是诞生在电子游戏刚刚进入3D时代、而格斗游戏大潮尚热的背景下诞生的一款3D格斗游戏，在当时的大背景下，很多厂商都推出了自己的3D格斗游戏，但最后随着格斗大潮的淡去，退出3D FTG的便也比比皆是，有的继续打造2D精品如《街头霸王》，有的则转行成一骑当千如《三国无双》，而Namco则是当时为数不多的握有《魂之利刃》和《铁拳》两大品牌又一直在不断推出新作的厂商。如今《铁拳》已经出到了第6代，在动作、打击感等各方面已可谓是炉火纯青，而这次合作，是否将会带给一个完全不同于以往的《口袋妖怪》？相信大家都在拭目以待吧？



▲《铁拳2》，现在看起来都是方块脸，但3D刚起步的时代，其带来的冲击和震撼是现在无法想象的。



▲PS3的《铁拳6》，技术的进步可见一斑。

《口袋铁拳》是？





《口袋铁拳》，就是用《口袋妖怪》的角色、使用《铁拳》的系统和引擎来打造一款格斗游戏。《口袋妖怪》的可参选精灵多达719种，而其中满足常规格斗游戏条件的人型口袋妖怪的亦数量庞大，用这个资源，交由老牌的3D格斗游戏厂商，配以原作中熟悉的招式名字，打出拳拳到肉的击打打击感和连击的爽快感，这便是该作即将赋予玩家的游戏体验。

除了街机，还会出在哪？



▲刚刚发售的3DS版《任天堂全明星大乱斗》，亦有口袋妖怪参战。

理论上说，出街机版是精准投放面向用户群体。那么还会出其他版本吗？其可能性是非常大的，毕竟任天堂的更大多数用户在家用机和掌机上，至于其他平台如PC、手机则完全没可能，毕竟老任还是掌握着《口袋妖怪》的决策权的。目前来看，Wii U的可能性更大，毕竟有机能支撑。而New 3DS加强了机能后，希望移植之后也能分到。



▲再现了游戏图鉴中“2秒钟出1000发拳”的解说。

已公布的角色

目前已公布的角色，只有两个：卢卡里奥和怪力，其中一个偏向速度和技巧，一个偏向力量和耐久，打斗的场面还是做得相当赞的。





▶最早公布的画面，可以得知还有火鸡斗士参战。





3DS

角色扮演·收集育成 | RPG

口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石

ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

Pokemon/Gamefreak	日版	2014 年 11 月 21 日
对应人数未定	售价未定	预定对应周边未定

文/马修

NPC角色





▲初次相见，会给人感觉很不可靠……



▲不过在主角和父亲的鼓励下，小充也有了成为最强训练师的理想，心理也逐渐强大起来。

小充

和父母生活在橙华市的少年，性格懦弱内向，说话很有礼貌。

MEGA吊坠

涉及到口袋妖怪MEGA进化的重要道具，镶嵌在小充的吊坠中。



小充的精灵・艾雷特



一同成长而结成深厚友谊的MEGA艾雷特！

其实小充并非新人，早在《宝石》原版中，他就在流程进行到橙华道馆时教授主角捉野生口袋妖怪，而这只MEGA艾雷特，便是他当初为主角演示时捉到的雄性拉露丝。



更多的反派信息

两个版本，两大反派势力，本次更新了他们更多的消息，来看看吧！

岩浆团



以人类的进化、发展为目的，以扩张大地、增加人类的活动领域为目的的组织。认为人类发展关系到全世界的幸福，如果为了人类和妖怪共存而使得发展缓慢是很愚蠢的事。



首领・松藤

以人类的理想世界为追求的岩浆团首领，在意细节到有些神经质，以事实夹杂数字的表达方式来作为口头禅。有着冷静而透彻的思维，但对于为了目的，即使有牺牲也无可奈何。口袋妖怪是火山骆驼。





MEGA眼镜



岩浆团首领松藤将键石镶嵌在眼镜上。

炎



平常表情温和，但兴奋时目光就会锐利起来和锐利的目光看。原本因为很照顾大家而受下属爱戴，但也有其觊觎岩浆团老大位置的传言。





炬

头脑明细的科学家，倾心于松藤。对包括自己在内的大多数事物都没兴趣，不过一旦有兴趣就会追到底。作为岩浆团的首领多次阻碍主角，但后来开始渐渐产生了兴趣。





海洋团



以恢复口袋妖怪因人类欲望而失去的家园、扩充海洋为目的。热内海洋是一切生命的源泉，需要借助海洋的力量来再次构筑口袋妖怪们的理想乡。

梧桐

以建立口袋妖怪的理想之为目的的海洋团首领。性格豪爽，深得部下的信赖，为追求理想的话，自己和海洋团怎样都无所谓，是个危险的人物。口袋妖怪是巨牙鲨。





MEGA之锚

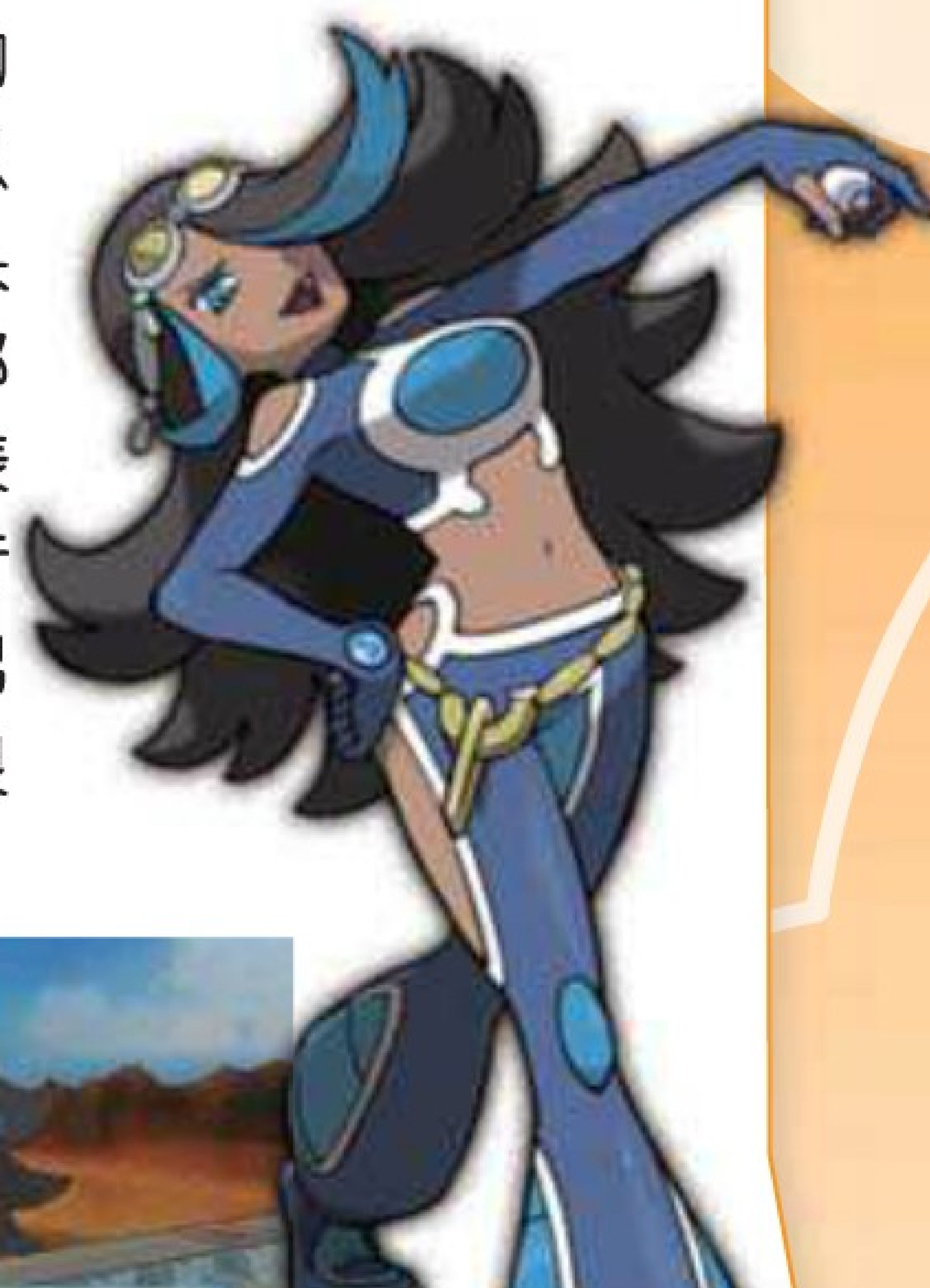


▲海洋团首领梧桐所携带的MEGA石，镶嵌在他的船锚项链上。



泉

海洋团的首领之一，可以说是海洋团的头脑，人前人后都严格，个性上表里如一，颇有行动力，不论男女，团内都有很多人尊崇她。







潮

具有摔跤手般的壮大体格和坚强的精神力。曾经被梧桐救国，因为对梧桐作为救命恩人所仰慕。并把梧桐的理想视作自己的理想，为了实现它就算自己这条命也没关系。



更多的主神资料

原始古拉顿



觉醒真正力量之时，进入原始回归状态，该状态下，不仅物攻特攻提升，还追加了新的火属性，相应技能也会更强强力。

特性：终结的大地

原始状态的特性为新的终结的大地，该特性下天气变为“强阳光”，期间除非部分口袋妖怪，常规的方法都无法改换该天气。



和晴天一样，会增强火系技能威力并使一些技能如太阳光线直接发射。不过求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果失效。而且无法发动水系攻击技能。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始古拉顿驻场，天气效果就会一直持续；而换下场的话则天气恢复。

强阳光的特征



▲强阳光天气发动。



▲对方求雨效果失效。



▲对方水系技能失效。



▲对方干旱特性发动失效。

原始古拉顿的技能：大地之剑



刚公开时的技能，是为地系的强力技能：大地之剑。

原始海皇牙

海皇牙觉醒真正的力量时进入的原始回归状态，该状态下的特攻、物攻的攻势更加强劲。



特性：起源的大海



原始海皇牙的特性为“起源的大海”，天气变为“强雨”天，强雨天气下除了部分口袋妖怪外，其他天气技能和特性均无效。

强雨的特征

和降雨一样，会增强水系技能并使得闪电的命中率变为必中。而霸道程度则和强阳光一大同小异——求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果失效。而且无法发动火系攻击技能。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始海皇牙驻场，天气效果就会一直持续；而换下场的话则天气恢复。



▲起源的大海特性发动，天气变为强雨天。



▲对方的冰雹技能无效。



▲对方的火系技能失效。



▲对方的天气特性发动失效。



原始海皇牙的技能：起源波动

也是最初公布时的强力技能：起源波动。

第三主神：雷库萨！



类型：天空口袋妖怪
属性：龙+飞
高：7.0m
重：206.5kg
特性：天气锁

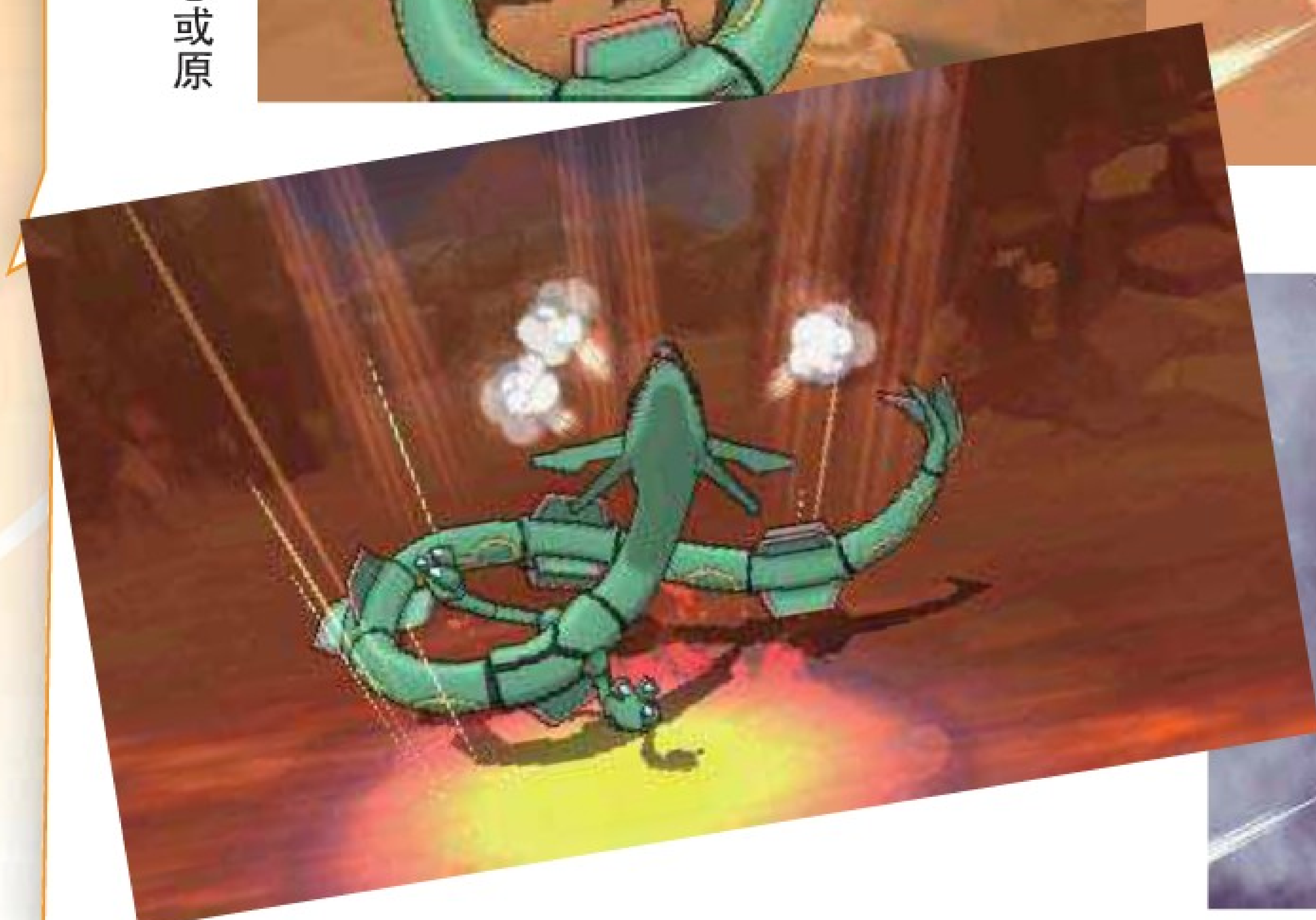
雷库萨作为《绿宝石》的主角神兽，亦是第三世代芳缘地区的第三个主神，曾在海皇牙和古拉顿打得不可开交的时候从天而降以其特性止住了两大主神混战导致的亦晴亦雨的天气，更阻止了他们的争斗。而在重制版中，海皇牙和古拉顿各自都有了彼此的新的形态，且都具有霸道的天气特性，那么雷库萨该如何制止他们的争斗呢？



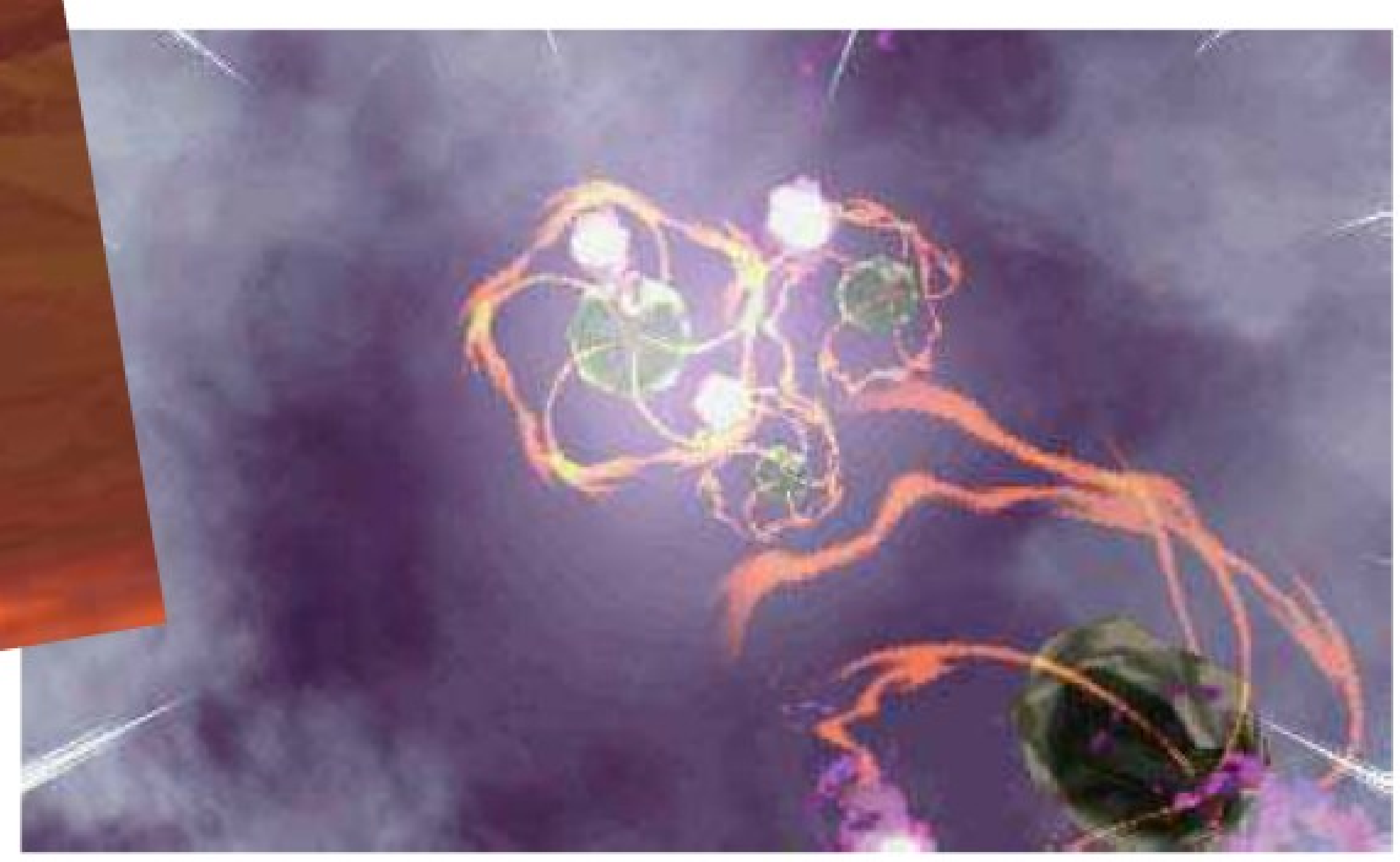
▲雷库萨，会有新的MEGA形态或原始形态吗？



▲技能之破坏光线。



▲技能之逆鳞。



▲技能之流星群。

关于天气锁特性

天气锁是雷库萨的特性，该特性会使效果和影响无效化，但天气不会消失。事实上在以上原始海皇牙和原始古拉顿的特性所带来的天气的介绍中，并没有提到无天气和天气锁，难道除了以上两个强力特性的天气效果可以彼此覆盖，天气锁甚至无天气也能起作用？总之，敬请期待雷库萨的续报吧！

新的MEGA进化

前文中我们提到了三个口袋妖怪，分别是小充的艾雷特、松藤的火山骆驼和梧桐的巨牙鲨，而本次都公开了它们的进化形态，这里我们一起展现给大家！

艾雷特

类型：刀刃口袋妖怪
属性：超能+斗
高：1.6m
重：52.0kg
特性：不屈之心



擅长剑术又颇懂礼节的口袋妖怪，灵活自如地运用手臂上的刀来战斗，能敏感地获知对方的想法。



MEGA艾雷特

类型：刀刃口袋妖怪
属性：超能+斗
高：1.6m
重：56.4kg
特性：精神力



双腕出现了板状护具，同时后背变为了头盔与斗篷，看起来如骑士一般。双臂可根据情况同时使用精神力量形成刀刃，以二刀流的姿态战斗。MEGA进化后特性变为精神力，攻击、速度则进一步提升。



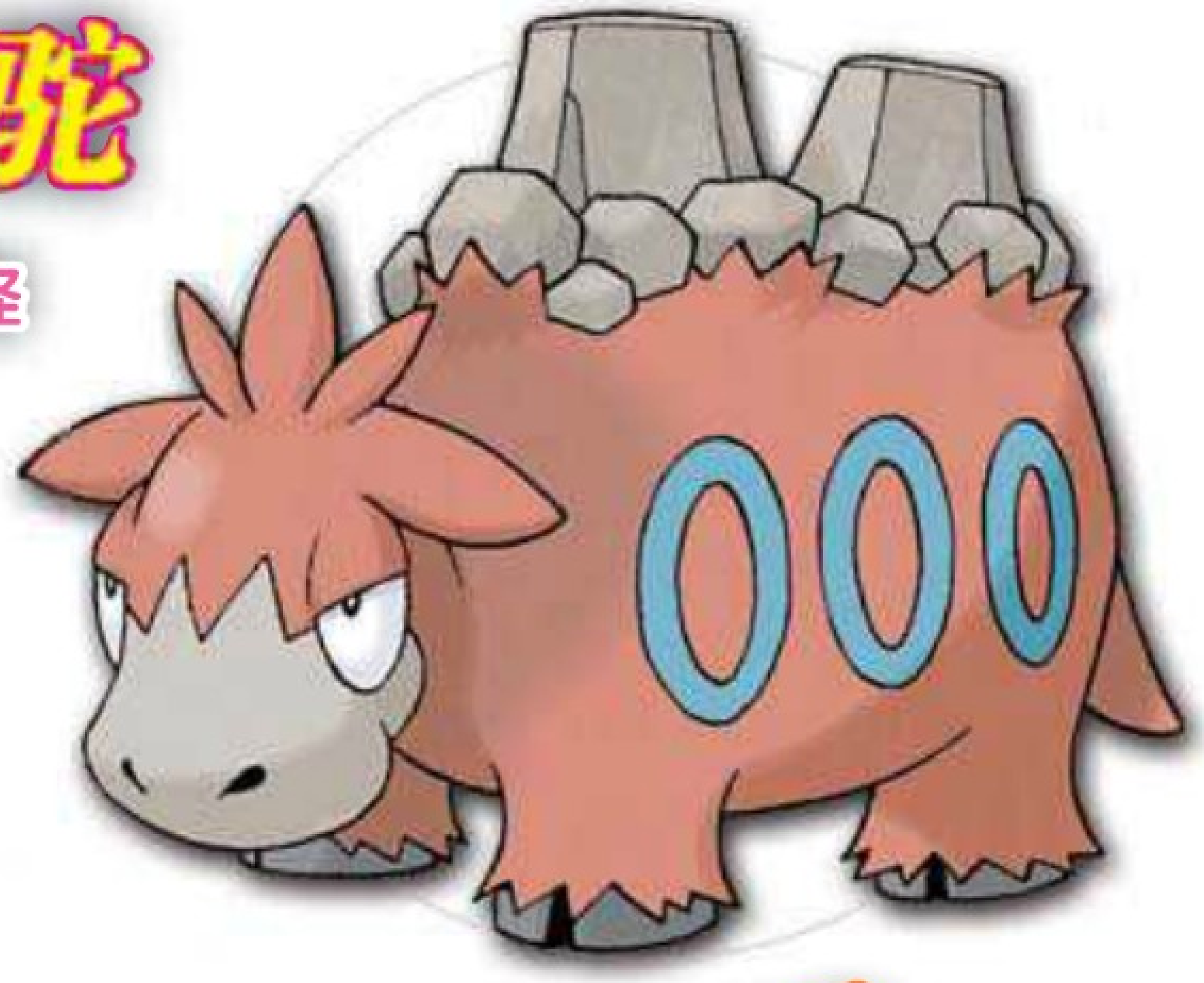




特使用肉搏重创对手

火山骆驼

类型：喷火口袋妖怪
属性：火+地
高：1.9m
重：220.0kg
特性：熔岩铠甲



背部的驼峰拥有火山，会从中喷出其体内滚烫的岩浆，其背部火山每10年都会爆发，在激烈生气的时候也会爆发。

MEGA火山骆驼

类型：喷火口袋妖怪
属性：火+地
高：12.5m
重：320.5kg
特性：全力攻击



驼峰变成一个巨大的活火山，体内的岩浆持久沸腾。极度讨厌水和湿气，性格亦变得冲动急躁，若对方威吓更会试图反复喷发。MEGA进化后，特性变成了将追加效果转变为伤害的全力攻击。虽然能力普遍被提高，但速度进一步下降，尝试后手作战吧！



巨牙鲨

类型：凶暴口袋妖怪
属性：水+恶
高：1.8m
重：88.8kg
特性：鲨皮



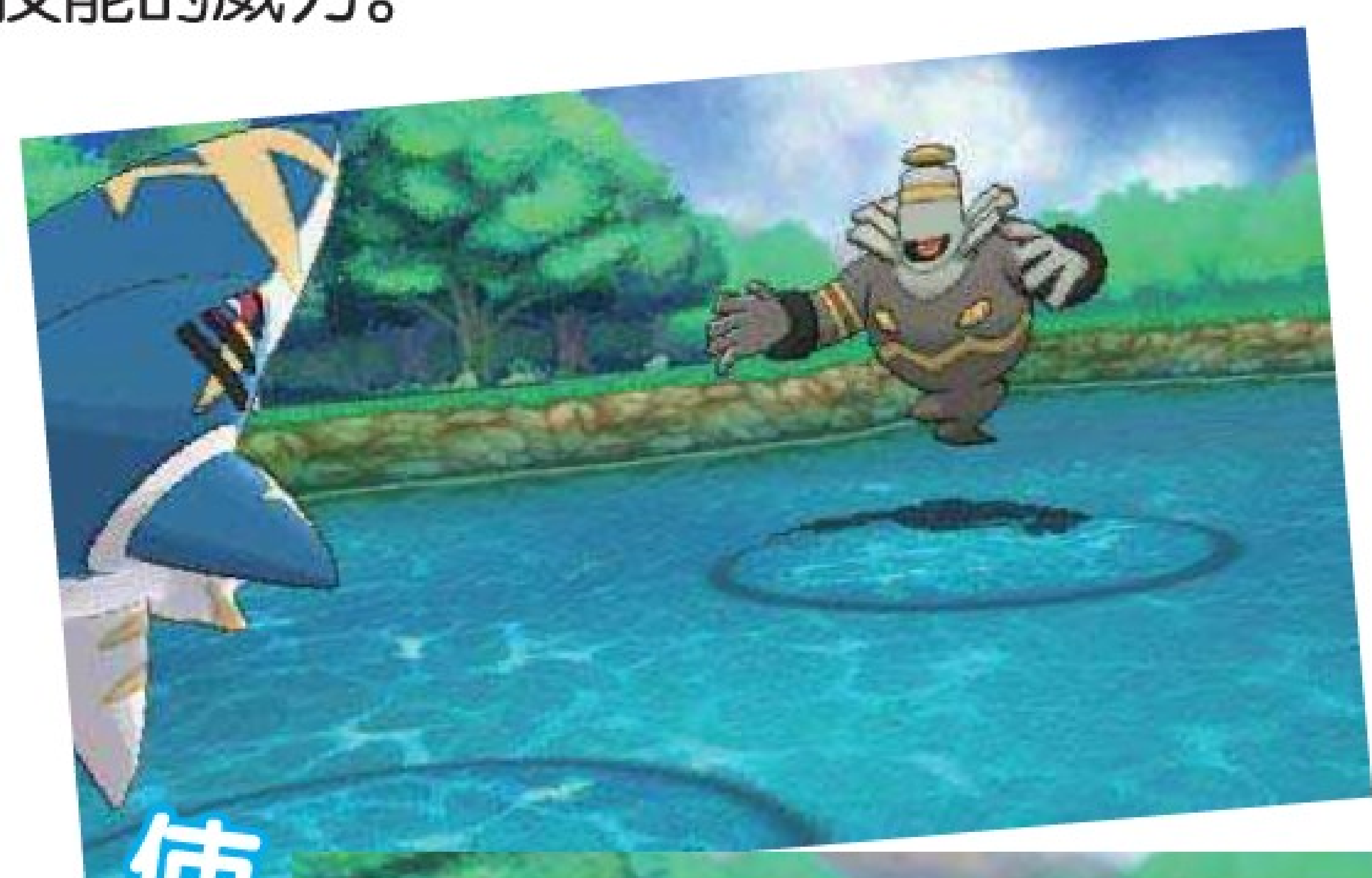
凶暴而狡猾，被称为“大海的黑帮”，其利齿能咬碎一艘大型油轮的甲板，最高游泳速度超过120公里/小时。

MEGA巨牙鲨

类型：凶暴口袋妖怪
属性：水+恶
高：2.5m
重：130.3kg
特性：强壮之颚



口腔内的利牙变得更加尖利，头部也长有尖刺，可以多次重生。黄色的花纹是它战斗中留下的伤痕，在爆发性的推进下，其瞬间时速可以超过200公里。MEGA进化后全部能力提升，特性强壮之颚能提高牙咬技能的威力。





使用技能咬碎





最初的旅程

还记得当初在芳缘大陆的起始冒险吗？这里我们来小小地重温一下吧，也感受下重制版的魅力！



▲最初的三选一，小火鸡、树蜥蜴和水跃鱼。

蛇纹熊



类型：豆狸口袋妖怪
属性：普通
高：0.4m
重：17.5kg
特性：拾取、贪吃



最初家门前草地就会遇到的口袋妖怪。好奇心旺盛，对任何食物都会很有兴致去探索，所以总是走Z字路线。

土狼犬

正宗的门前狗，也和玩家取得三主角的剧情息息相关。会激烈地威吓猎物，把猎物追到疲惫不堪，但是被反击的话就会退缩——这也正是其软弱的一面。

类型：啃咬口袋妖怪
属性：恶
高：0.5m
重：13.6kg
特性：逃足、快步





www.dooland.com

傲骨燕

强悍的第三代门前鸟。性格勇敢的小鸟，但肚子饿的时候就会软弱下去。以微暖的土地为目标飞翔。

类型：小燕口袋妖怪
属性：普通+飞
高：0.3m
重：2.3kg
特性：根性

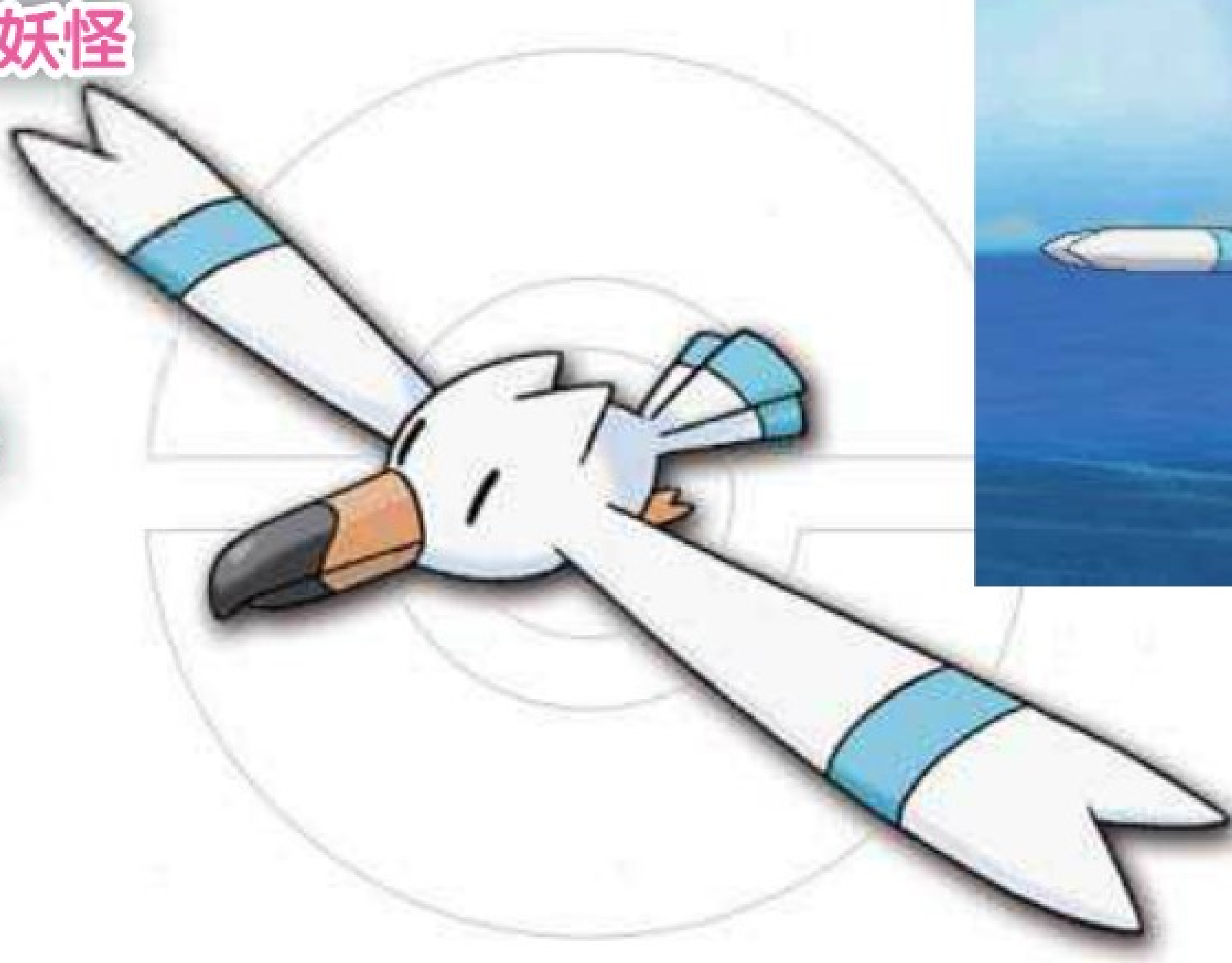




长翅鸥

第二个镇子一路上行，在海边便会遇到的口袋妖怪。在海边的悬崖绝壁上做巢，展开长长的翅膀犹如滑翔机一般翱翔在海风中。

类型：海鸥口袋妖怪
属性：水+飞
高：0.6m
重：9.5kg
特性：锐利目光





刺尾虫

弱弱的虫子。栖息在森林和草丛中，经常被鸟类口袋妖怪攻击，在遭受袭击时便会用尾部的毒刺来对抗。

类型：青虫口袋妖怪
属性：虫
高：0.3m
重：3.6kg
特性：鳞粉





口袋妖怪原型探析——孤独的美丽（1）

在第四世代问世的时候，七灶博士曾经说过，有90%的口袋妖怪与进化有关。虽然第六世代中增加了MEGA进化，但到现在为止仍然有少部分口袋妖怪完全与进化无缘。这辑开始，我们开始来了解一些无进化链的口袋妖怪的原型，探索它们孤独的世界。

文/海月真冬　编/马修

No.701 摔角翼人





▲墨西哥摔角

这只口袋妖怪最初出现在某老外发布的偷跑图中，当时有些人觉得这是假情报，但也有不少老外表现出对这只口袋妖怪形象的肯定。确实如同不少老外所言，摔角翼人是一只很有特色的口袋妖怪，有趣的形象加上隐藏的野性感，很容易就能抓住大众的口味。

从摔角翼人的日文名ルチャブル来看，我们可以很轻松地找出词根Lucha libre，这个词指代的是墨西哥摔角，也叫自由式摔角。Lucha libre的西班牙语，意思是“自由式格斗”。在18世纪早期，Lucha libre不过是一种区域性现象，直到1930年后这项运动才在全国得到立足，并发展至今。

既然是自由式摔角，它就有着相对不受束缚的规则和非常独特的地方，例如双方摔角手都要戴着各式各样的面具，这点从摔角翼人上可以体现出来。摔角翼人头部的绿色部分，看起来就像戴着面具一样，而第四世代中的水属性道馆首领作为一名摔角手，同样也戴着面具。美洲的面具使用可以追溯到玛雅时代，当时的人们认为大自然中的一切皆为神灵，而人和动物的性格总是相同的，所以几乎每个印第安人都有面具。他们在面具上刻画出不同的造型，且相信戴着面

具就会得到力量。自由式摔角中所佩戴的面具，在墨西哥文化中也正是力量和权威的象征，面具使得摔角手成为超级英雄，赋予他们超越人类的力量，由此可见面具对于这项运动的重要性。不过，再厉害的摔角手也有要结束职业生涯的那一天，而在那之前他会摘下面具，以表示自己将要离去。





自由式摔角因为摔角手们身形都普遍细小，不像美国和加拿大的摔角那样有许多注重力量的招数，相反还有着很多华丽的招式和高速移动的动作，且很多招式已经传到了美国。其中最具特点的大概就是从高处向对手飞身俯冲的招式，这可以让一位身形细小的摔跤手也能与体型高大的对手进行无差别格斗。大家看到这个招式会不会觉得很熟悉呢？其实摔角翼人的招牌技能飞天压杀正是来源于这个招式，飞天压杀虽然为格斗属性的技能，但同时也具有飞行属性，与它自身的属性格斗+飞行吻合；这便是参考了自由式摔角中，摔角手从高处飞扑过来的动作。不光如此，在摔角翼人的图鉴中也曾提到，它虽然身形娇小，却也有着能与怪力、超力张手等体型庞大的对手一较高下的技术。这自然就是在指代身形细小摔角手通过飞扑的招式，与大块头进行格斗的事实了。





因为自由式摔角的特色招式与"飞"有着密切的联系，设计者便将摔角翼人这只口袋妖怪的动物形象赋予成鸟类，这一点从摔角翼人的英文名中即可看出。摔角翼人的英文名为Hawlucha，后半部分与日文名相同，直接来自Lucha libre；而前半部分来自hawk，也就是鹰。

No.703 仙钻石



在《X·Y》还没有正式发售之前，就有老外把自己猜想的所谓全图鉴表给放了出来，里面正好有一只分类为宝石的岩石+仙属性的口袋妖怪。虽然猜想的全图鉴表不过是为了让自己得到满足而逗大家开心，但没想到正式发售的《X·Y》中还真出现了一只岩石+仙属性的宝石口袋妖怪，现在想起来，这也可以说是一种美妙的巧合吧。

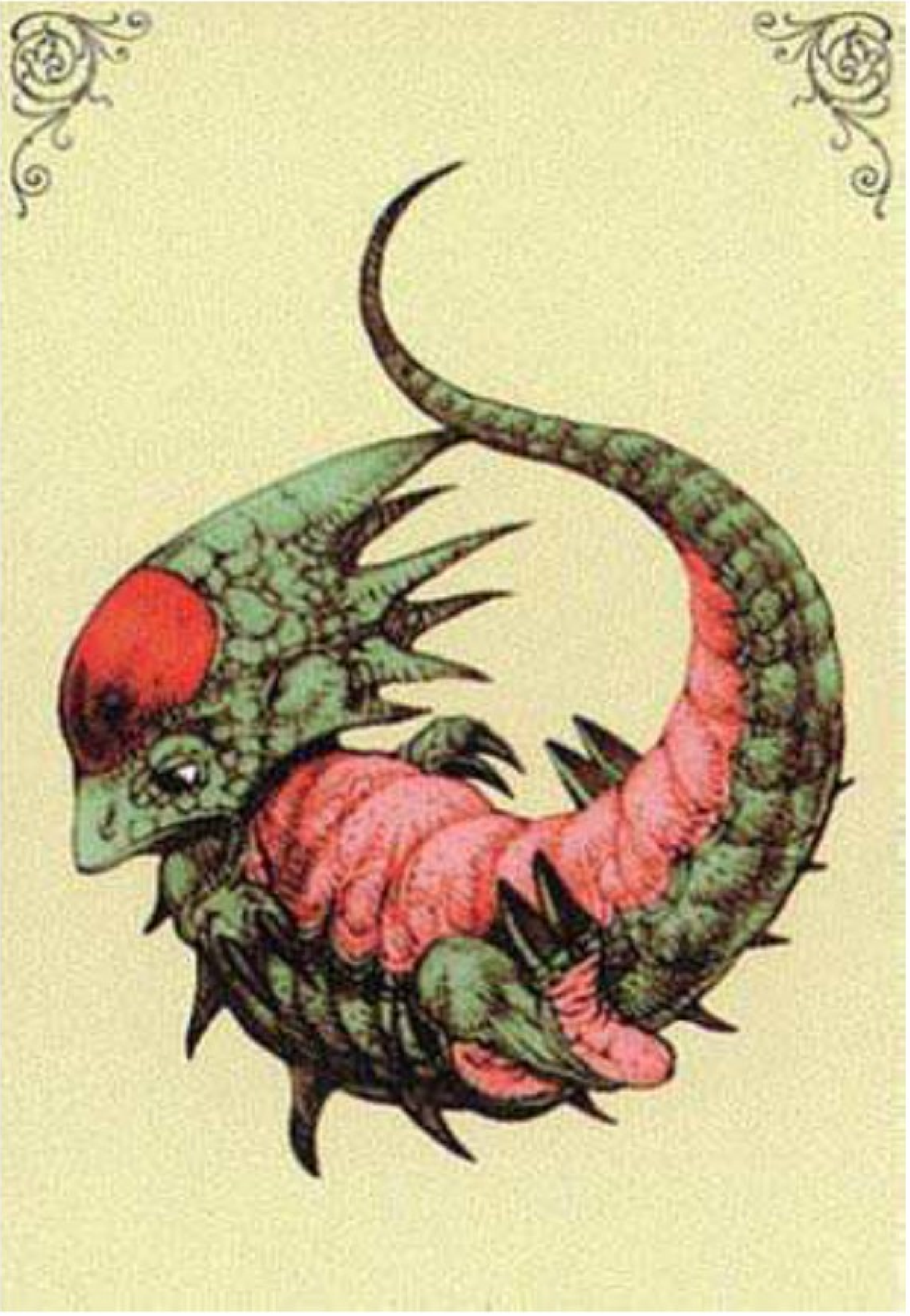
这只口袋妖怪一眼看过去就像是萌化的石头，而日文名也メレシ 也表明了它的原型，就是切成小颗的钻石。虽然就整体来看，仙钻石并不像是切成小颗的钻石，但这只口袋妖怪与传说中的口袋妖怪迪安茜有着密切的关联。迪安茜同仙钻石一样，也是岩石+仙属性的，而且它的图鉴介绍中曾提到，它是由仙钻石变异而来，再加上迪安茜可以用双手制造出大量钻石，也就说明了拿仙钻石与迪安茜相比较的话，前者就像是小颗钻石，后者则更像是完整的钻石一般。正是因为有这样的设定，仙钻石的名字才能与之吻合。





除了日文名提到的原型之外，仙钻石还有一个比较隐秘的原型，也可以说是它的真正原型，这个原型要从英文名中来寻找。它的英文名为Carbink，其中后半部分可能来自tinkle（发出叮当声），指碎石碰撞产生的清脆声音；而前半部分则来自于两个词，一是carbon（碳），另一个是carbuncle（卡邦克鲁）。众所周知，碳是一种化学元素，元素符号记作C，而金刚石（钻石的原身）就是由碳元素组成的矿物，这个词根即是为了表明仙钻石原型的构成；我们要说的隐秘原型，则是来自carbuncle（卡邦克鲁）这个词。卡邦克鲁是一种传说中的生物，它被描述成“像燃烧的煤炭一样、头上有会发光的镜子的小动物”，记载了卡邦克鲁的著作的作者森特奈拉想要亲手找到这种动物，结果没能找到。著作中的记载内容很有限，甚至没有说明卡邦克鲁究竟是鸟类，哺乳动物还是什么别的，而西班牙的探险家刚萨隆则认为它与被藏在龙的脑袋中的传说中的宝石有所关系。除此之外，民间传说中认为森特奈拉的著作对卡邦克鲁的描述不够明确，因为无法确定它的样子接近什么动物，但民间传说中有提到，卡邦克鲁的额头上有一颗通红的宝石，能把那颗宝石弄到手的人将名利双收。民间传说传开之后，便有更多的冒险家试图找到卡邦克鲁，但直到最后也没有人发现它，于是卡邦克鲁就这么成为了真正的传说，存在于未知的世界以及艺术作品之中。后来，卡邦克鲁慢慢变成了宝石的代名词，具体则可以指代石榴石和红宝石这样的红色宝石。

卡邦克鲁的头上有会发光的小镜子，这正是在指代《X・Y》中仙钻石的栖息地。仙钻石的栖息地位于11号道路尽头的洞映身洞窟之中，而洞窟里的四周都像是摆满了镜子一样，玩家可以轻易看到自己的样子，而NPC即使与玩家背对着，也可以通过这些镜子来察觉到玩家的存在。此外，在民间传说中也有提到，卡邦克鲁的额头上有一颗通红的宝石，拥有那颗宝石就能名利双收，这一点在口袋妖怪身上也有所体现。刚才我们就已经说明过，仙钻石与传说中的口袋妖怪迪安茜是有联系的，而迪安茜的额头上正好就有一颗粉红色的钻石。而且迪安茜能够制造出钻石，相当于是获得了财富。设计师并没有把卡邦克鲁的设定限制在仙钻石上，反而让其发散，成为迪安茜的一部分，这也正是能让玩家会心一笑的巧妙之处。



▲“《最终幻想》系列”的卡邦克鲁。



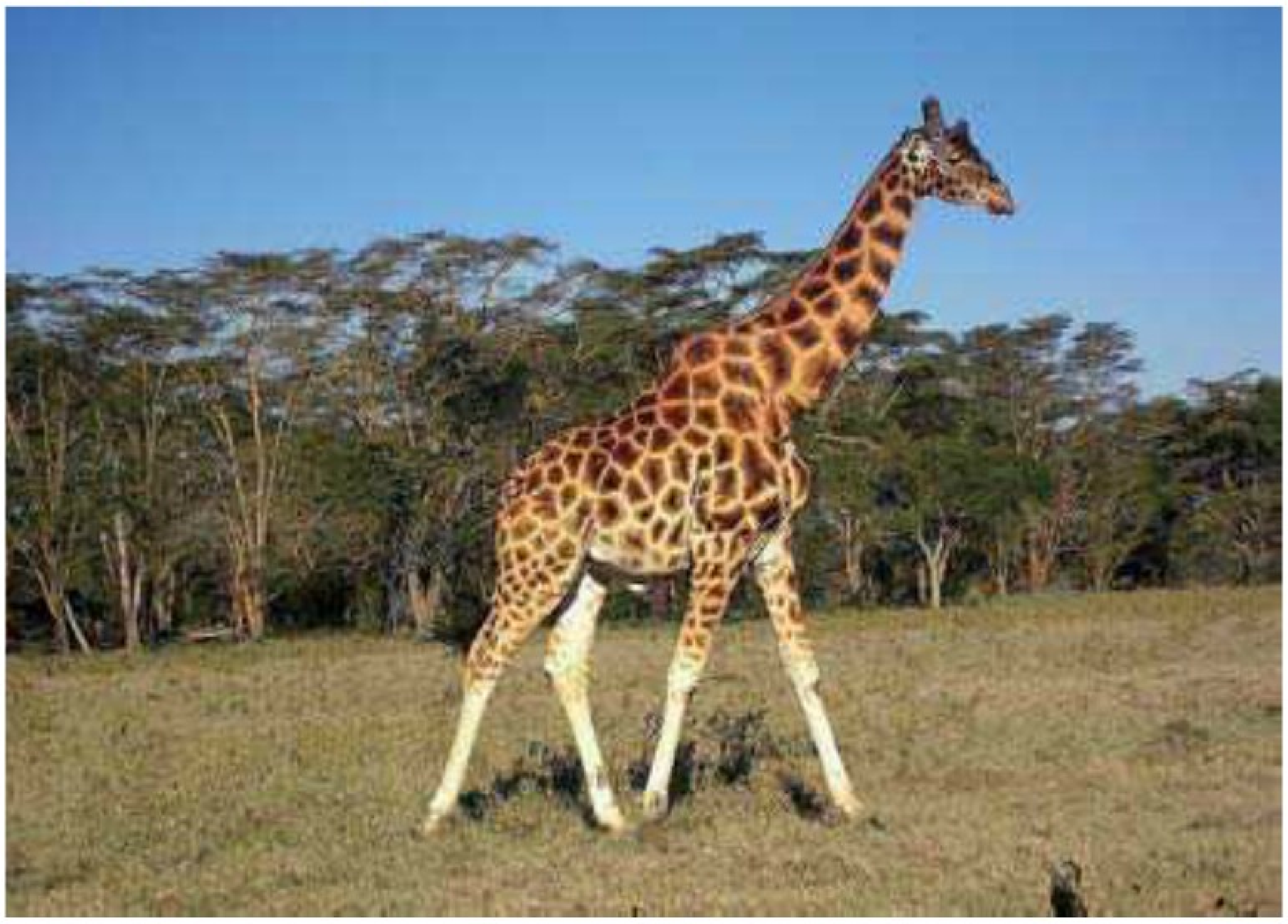


No.203 双面鹿



这辑我们要介绍的最后一只口袋妖怪诞生于第二世代，并且到现在为止都没有出现进化型，这只口袋妖怪就是双面鹿。双面鹿的属性为普通+超能，能力上虽然没什么特别的亮点，但设计上却是一只非常奇特的口袋妖怪。到底它有什么奇特的地方呢？就让我们一一看过去。

首先来瞧瞧双面鹿的身体，乍一看似乎有点像缩小版的长颈鹿，不过这正好也是它的主要原型所在，这一点从它的日文名キリンリキ中的キリン（长颈鹿）就可以推断出。长颈鹿是一种生长在非洲的反刍偶蹄动物，拉丁文名字的意思是“长着豹纹的骆驼”，我们同样可以看到双面鹿的身体上就有一些类似豹纹的斑点。长颈鹿虽然是世界上现存最高的陆生动物，但按照长颈鹿为原型设计的双面鹿看起来却丝毫没有这种气势，这有可能是参考了另外一种原型——霍加狓。霍加狓是长颈鹿的近亲，在长颈鹿的脖子没有变长之前就跟霍加狓差不多。不过，霍加狓看起来更像一匹斑马，这是因为霍加狓的身上有着黑白交替的条纹。过去就有人认为霍加狓是长颈鹿与斑马交配产生的，但实际上霍加狓与斑马并没有亲缘关系。我们再来看看双面鹿的身体，它身体的颜色大致被分成两个部分，前半部分是黄色，后半部分是棕色，而且类似豹纹的斑点的配色正好与身体的配色互相对应，体现出一种有点矛盾的感觉，与霍



▲长颈鹿





▲霍加

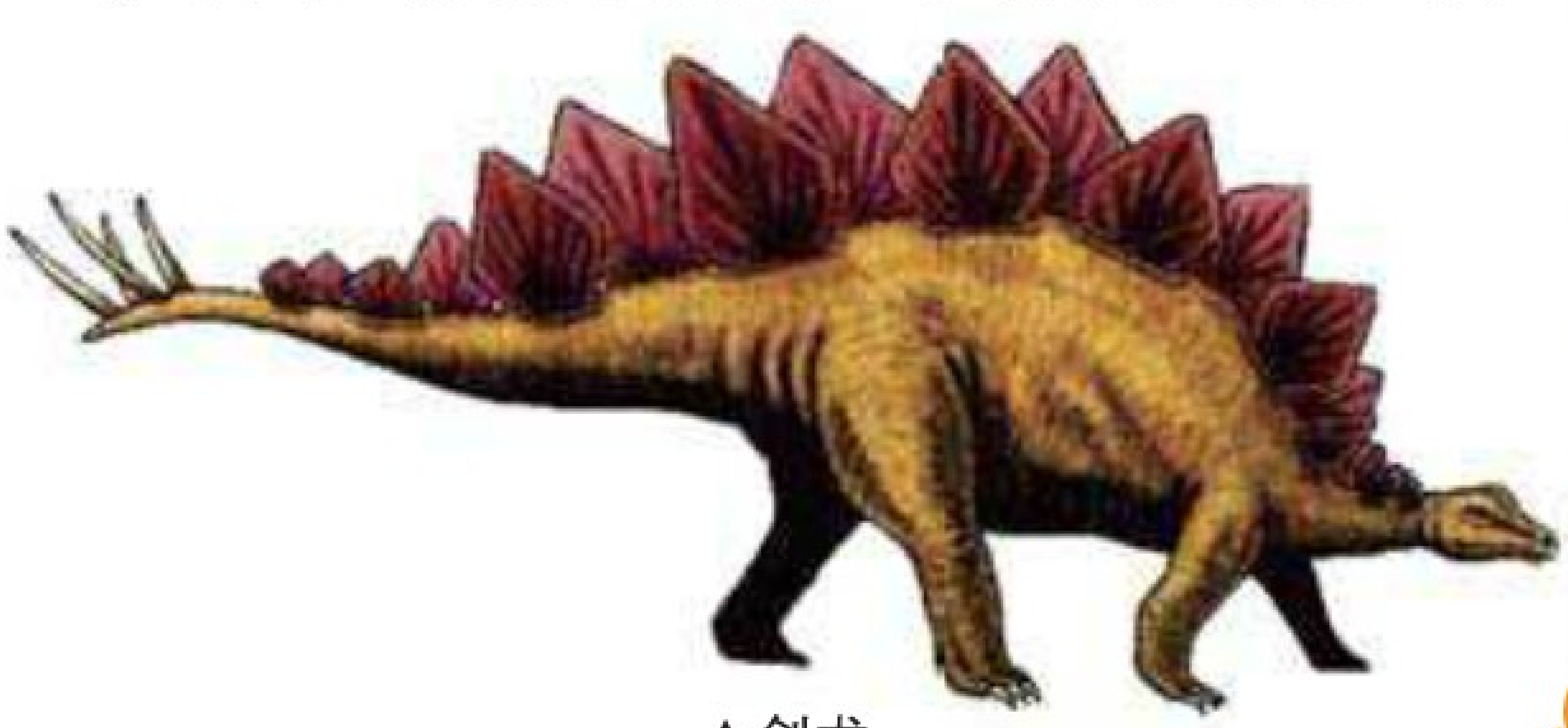
的，马许指出，剑龙臀部区域的脊髓拥有较大的通道，能够提供空间给一个比脑部大20倍的构造。他认为像剑龙这样的恐龙，在尾部拥有“第二大脑”，可以用来控制身体的后半部分，同时这颗“第二大脑”也可能在剑龙遭受捕食者攻击时，暂时性地帮助它们抬高身体。虽然关于这个猜想，最后并没有得到充分证实，但口袋妖怪设计者很可能借鉴了它，并将它与双面鹿融为一体。

除了外部形象之外，双面鹿的名字也非常有意思。日文名**キリンリキ**虽然在上文中提到过包含了**キリン**（长颈鹿）的词根，但后半部分却没有什么实际意思，仅仅是倒着再书写一遍而已，这种方式我们一般称之为“回文”。把相同的词汇或句子，在下文中调换位置或颠倒过来，产生首尾回环的情趣，就叫做回文。比如“斗鸡山上山鸡斗；龙隐洞中洞隐龙。雾锁山头山锁

加 的形象也很是接近。

看完主要躯干之后，我们再来看看双面鹿身上最奇特的地方，那就是它的尾巴。它的尾巴上长有眼睛和嘴，看起来就像是独立出来的另一颗脑袋，而根据官方资料所知，双面鹿在最初设计的时候，直接就是画的两个一模一样的头，后来才把第二个头改成尾巴的。

这种奇特的设计，很有可能是参考了远古时代的动物——剑龙。剑龙是恐龙家族的一员，头部很小，以背上长有两排像剑一样的骨质板而得名。剑龙最早是由奥斯尼尔·查尔斯·马许命名



▲剑龙

雾；天连水尾水连天”这样的对联，就属于回文形式，而不仅仅是日文名，就连双面鹿的英文名Girafarig也是如此。我们可以看出，这个英文名来自词根giraffe（长颈鹿），而该英文名以第五个英文字母f为中心，在后半部分把g、i、r、a四个字母又颠倒顺序写了一遍。这样费尽心思的设计，其实也就是在表明双面鹿的融合性。以中间的字母或者假名为轴，在两边展开回文的情趣，就与双面鹿以中间身体为轴，两边各有一个头的形象是一样的。

这个奇特的口袋妖怪经历了这么多世代，不光对战能力没得到什么加强，连进化型也没有出现。同土龙和刺河豚一样，如果它能够有一个MEGA进化而让人感到焕然一新的话，或许就有更多人能了解到它的魅力了吧。



既然有不断进化的口袋妖怪，就肯定会有保持不变的口袋妖怪，而第六世代增加的MEGA进化让许多保持不变的口袋妖怪得到了超越进化的力量。《宝石》重制版的消息正在陆续公开中，但到现在为止公布的新MEGA进化中，仅仅只有鬼精灵和搭本奈是无进化链的。在这里也希望在之后的几个月中，能看到更多孤独口袋妖怪的MEGA进化！





口袋世界的丛林法则

《口袋妖怪》生态系统漫谈

（2）·山脉篇



上辑我们的《丛林法则》说了来自传说以及海洋中的精灵，这辑我们继续去口袋妖怪的世界去探究，来感受下口袋世界的生态系统。说起“《口袋妖怪》系列”的历代，都少不了大大小小的山，有宏伟的如殿元山，亦有些不知名的小山，而作为各地区口袋妖怪联赛的最高赛事场所——口袋联盟，往往亦要经过一大段曲曲折折的山洞才能到达。这辑，就带大家来说山脉栖息的口袋妖怪们，而在说山脉的生态系统之前，我们先来说说迄今为止各作各地区的山脉体系。

文／凯切斯　　编／马修

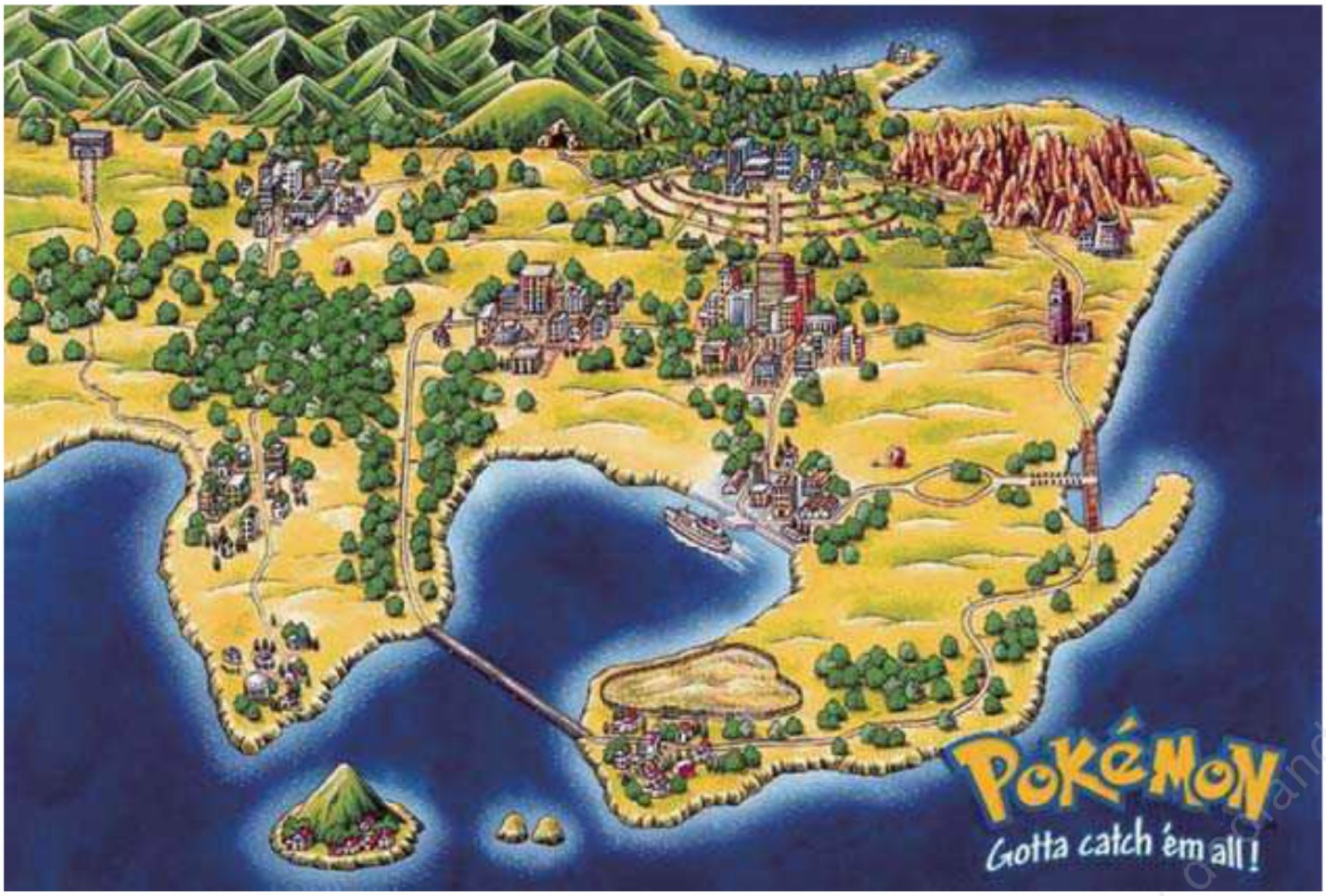
口袋世界的山系

关东山脉体系

从地图上看，会发现关东地区整体上地势平台，堪称是一个大平原，只有北边有连绵的山脉，而在这些山脉中，真正与人类社会有交融的则有月见山。从尼比市东侧出去，一路东行，便会来到《口袋妖怪 红·绿》、亦是系列的第一座山——月见山。月见山是关东地区的高山之一，由于可以通过山洞直接穿行于尼比市和华蓝市之间，故而山体表面便没人去走，那么山上到底有什么就也无从知晓，但从关东已发现登记的151种精灵来看，山体表面似乎也没什么特别的……

除了月见山，在华蓝市和紫苑镇之间也有一座山体隧道可以通行，即岩山隧道。由于里面实在太黑，野生口袋妖怪又比较多，所以除非万不得已或者本身抱着收服或研究口袋妖怪的目的、并备好会闪光技能的口袋妖怪，否则一般人都不会从这里经过。而除了连接华蓝市和紫苑镇，这里还可以到达一个孤立但却在运营中的口袋妖怪中心，这里面的草地栖息着其他地方少有的口袋妖怪，而沿水路南下，还能到达一座废弃的发电厂——很显然，起码在发电厂运营时，岩山隧道是人们来此的惟一道路。此外，在《火红·叶绿》增加的七岛中，还有名为灯火山的死火山，其名字来自于夜晚上山顶的光辉，据说是圣鸟火焰鸟所散发出来的光辉。

而初代的口袋联盟——石英联盟，亦建在群山之中，虽说没有飞行系口袋妖怪的话进出会多有不便，然而到达联盟前通过的有着强大口袋妖怪栖息的山





考验。而石英联盟不仅是关东地区的联盟，同时亦是城都地区的联盟。大概是世界联盟的规则或惯例，除了关东、城都共有的石英联盟，在芳缘、新奥乃至大洋彼岸的伊宿以及遥远大陆不同风情的卡洛斯，其联盟都无一例外地建在山上，而到达联盟之前的山洞中亦都栖息着强大的野生口袋妖怪。

城都山脉体系

城都地区的地势整体上以平原和丘陵为主，北部则有著名的研钵山，和月见山一样，由于太高而翻越困难，但好在其中有山洞彼此相连，亦是槐树市和丁香镇的连接通路，如果从图片来看，关东的月见山属于整个关东北部山系的南侧最末端，而研钵山则更加深入到城都地区内，故其内部山洞要比月见山要复杂得多。除了研钵山，大陆东北部亦有大片山脉，而其中开凿的洞穴则连接多个出口，其中包括烟薰市和桔梗市这

除此之外，在大陆的南侧的沿海小镇桧皮镇的东北方向，也有一座小山，而里面的连接洞窟可通往遗迹。

而在城都地区的东部，则是和关东交界处的重重山脉，其中除了和关东共有的石英联盟，在其中，还有一座因为冠军小红的修行而闻名的大雪山——白银山。

芳缘山脉体系

芳缘是一个有着广大海洋面积的地区，并拥有着上古神兽海皇牙与古拉顿



争夺海陆面积而发生争斗的传说，而相比前两作的地图，本作更有两大高耸的火山，分别是烟突山和送行火山，其中烟突山虽然很久未喷发，但长年飘落火山灰，而且这个火山还和芳缘神话中的上古大地之神古拉顿的传说息息相关。而送行火山则是一座屹立于东部海湾中的高山，作为死去口袋妖怪的墓地屹立于芳缘地区的东部，由于是墓地山上长年大雾弥漫，除了鬼系口袋妖怪外，亦有来此祈祷和送行的训练师，此外中部靠北亦有未公布名字的山脉。

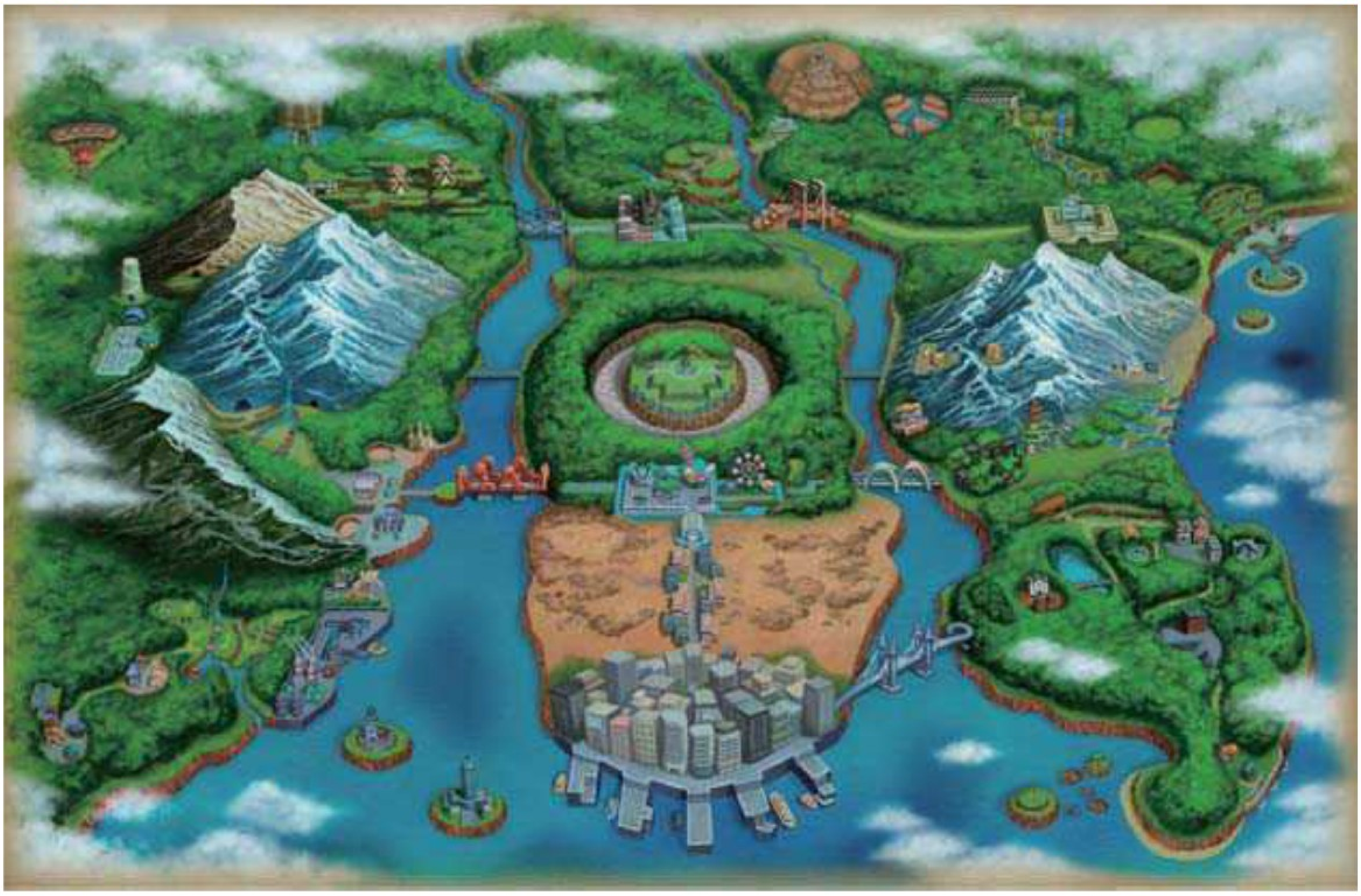
新奥山脉体系

新奥地区地貌的最大特色，便是纵贯大陆南北的殿元山，从北部的皑皑雪原，一直绵延到南部的湿原，由于太大，使得这座巍峨的山脉几乎伴随着整个流程的始终，甚至涉及到时空造物传说。与殿元山相比，地图的其他山系就显得太不起眼了，比如东部的山系。本身即为岛屿亦为废弃矿山的钢铁岛，则孤零零屹立于大陆西侧。而地区东北部的坚硬火山，虽然在地图上也难免被殿元山的过于醒目而被忽略，但由于其中栖息的强大口袋妖怪以及最深处的岩钢兽，还是使得其成为很多玩家在《钻石·珍珠·白金》中印象深刻的一座山。

伊宿山脉体系

伊宿地区远离前四作，若按照制作人的说明，原型便是大洋彼岸的美国的纽约。而在伊宿地区，最醒目的便是地区中央的高端连接地带，而地图的两端，则各有高耸的山脉，其中大多数并未公布其名字，如风吹洞穴和电气石洞穴所在的巨大山体，而再往北，则是巨大矿山耐基山。东部的山脉的在《黑·白》中的剧情





仅是隐在其山中的丰饶之社，而在《黑2·白2》的扩展地图中，东部山脉扩则有了正式名称反转山脉，而且和新奥的坚硬火山一样，其最深处也栖息着一只岩钢兽。除了东西两侧的庞大山系，在地图的西南其实也是高山地形，《黑2·白2》主角出发的桧扇市，便是西南广大山系在伊宿地图上的延伸。

卡洛斯山脉体系

说到最近的卡洛斯了，相比其他地区，卡洛斯的整体地形上都是一大片的平原和少数的丘陵，虽然在西南和东部有长长的南北走向的山脉，但跟殿元山、耐基山、研钵山这些大的山系相比，还是显得小得多，不过在地图的东北却有大片的山系，长年冰雪覆盖的大雪山，再往南一些的终端洞窟，据说还栖息着传说中口袋妖怪基加迪。

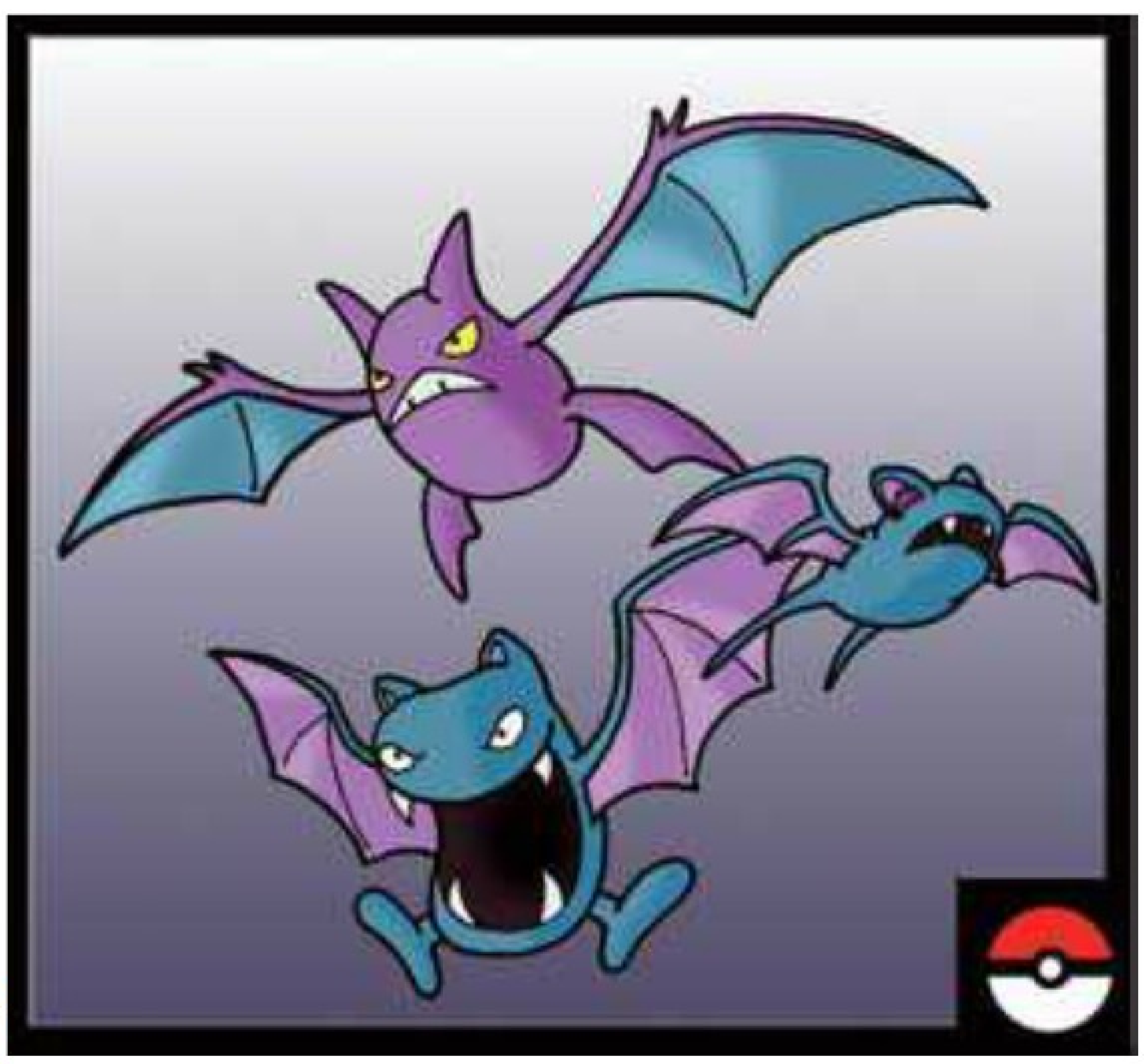


生态系统之山脉篇

说完了各大地区的各大山系，下面我们就来聊聊这各大地区或潜伏于崇山峻岭密林之内、或隐于幽秘洞窟的口袋妖怪们的生态体系吧！不过这里也有个问题，就是很多口袋妖怪的栖息地是非常多的，而以关东地区为例，在前四个世代都有出现，因此分布的口袋妖怪也特别多，除了超音蝠、小拳石这种洞窟中的代表精灵外，也有更适合树林地带的猴怪、更适合草原的铁甲犀牛等，加上还有类似于历作的冠军之路以及华蓝洞窟这样的集大成之场所，所以我们这里就只选择有代表性的口袋妖怪来说，其他的在以后会逐一提到。

超音蝠、大嘴蝠、叉字蝠

在初代《红·绿》中，当玩家从尼比市东侧出去，一路东行，便会来到月见山，当然，按照游戏的设定这山是翻不过去的，幸好有山洞——别管是人类开凿的还是自然形成的，总之天长日久，里面聚集了很多口袋妖怪，然而进入月见山这系列第一个山洞时，几乎每个玩家都会感到不小的压力，每走几步便踩雷音乐响起，随着一声尖利的嘶鸣，一种长着大耳朵但看不见眼睛的蝙蝠便出现了，如果说威胁，说实话真不大，只是吸血技能伤害并不大，比较讨厌的是其混乱技能，不过打到这里，基本上都该有个能收拾这些蝙蝠的主力了——可是，如果您在洞口花50买了鲤鱼王，而又想通过密集的超音蝠、以队首露脸后立刻换上其他精灵战斗以让鲤鱼王尽快进化，那还真得忍受这些蝙蝠们的混乱超声波。而在后面，除了超音蝠，其进化形态大嘴蝠往往也会出现于山洞中，而大嘴蝠的攻击自然也更加多样。于是在很多作里，超音蝠和大嘴蝠便都成了大家穿越洞窟时最常见的老朋友，起码在以日本为原型的前四作，这些蝙蝠让玩家充分感受到了什么叫步步为营。



超音蝠是蝙蝠，和现实中一样，平常倒挂在洞窟的顶棚上休息，如若结合游戏便可以想象下天棚上密密麻麻倒挂栖息着无数超音蝠的情景……虽然大多数蝙蝠是吃小虫，但也有些喜欢吸血。而超音蝠，且不说最初的技能就是吸血，从造型上看，其尖牙传递了其日常食物来源为吸血的现实，毕竟吃小虫子是不需要这么大而且又这么尖利的牙的，而这也能更现实地理解，为什么穿越山洞时，大多数口袋妖怪都躲着玩家、可偏偏超音蝠和大嘴蝠去会扑上来的重要原因……想想还是有些背后发凉。

值得一提的是这一家族的最终形态叉字蝠，如若按照游戏中的进化方

式——与训练师的亲密度达到220后升级进化，但这是否说这种进化离了训练师就玩不转呢？答案是否定的，起码在图鉴中明确地提到：叉字蝠进化后，由两只翅膀变成了四只，使得其非常安静，靠近猎物非常不易被发掘——换句话说，大嘴蝠进化到超音蝠，最原始的目的还真不是回馈训练师的养育之恩，而是人家自己为了捕猎更隐秘更方便。而至于野生的大嘴蝠如何进化，这就不得而知了。

小拳石、隆隆石、隆隆岩



虽然月见山里满是超音蝠甚是烦人，但不等于月见山以及其他山洞里就没有别的口袋妖怪的立足之地。以月见山为例，即便是被层层的吸血蝙蝠包围，小拳石这种岩石外壳的生物，很显然也是不惧怕被吸血的，不仅不怕，如果把他们惹恼的，用岩石系技能扔起石头来，还克制飞行系的蝙蝠们。

按照我们上辑所说肉食动物及草食动物的特点来看，小拳石及其进化形态的隆隆石、隆隆岩，显然都非常符合食草动物的皮糙肉厚而动作缓慢的特征，而在前两个形态上，我们也完全看不到尖牙利齿以及大颚这些肉食动物的特征，反倒是第三个隆隆岩形态，在岩石身躯上额外伸出了一张脸，且嘴里还有了尖牙。虽然看起来有了食肉动物的一些特征，但结合其笨重的形体以及第二形态惟一对其食物的介绍——长着苔藓的石头，倒感觉那长嘴巴和尖牙更像是方便用来吃石头啃苔藓用的。

说到这里可能有人要问了：隆隆岩不是需要通信才能进化的么？怎么会有野生的？那么我们看看图鉴对其的描述吧：其巢穴在山顶的喷火口，发生地震时会从山坡上往山下滚，而山下的居民为了防止被这种大家伙滚落下山时撞到自己房子，便会在山道上挖出深沟，以引导其滚动的方向。很显然，这是野生的生物，虽然不像进化前的隆隆岩那样出于爱好而没完没了地往山下滚，但进化后真滚下来的话破坏力更大。而且还会出于生长身体的需要而蜕皮，一年蜕一次，蜕掉的皮会迅速风化为石粉重归大自然，而新的皮肤虽然柔嫩但也很快便会坚硬起来。坚硬到什么程度呢？炸药炸也没事，而且它们自己也会使用大爆炸技能，倒不是炸别人玩，而是方便运动——运用爆炸的冲击力直接把自己从这个山头炸到那个山头去。

可以说，小拳石、隆隆石、隆隆岩这一家的设定，其实非常像现实动物世界中的犀牛、大象这种素食动物，本身绝对不会因为饿肚子而去狩猎，但其平常的日常举动往往具体意想不到的破坏性，比如从山坡往下滚，比如自爆。即便是开头说的小拳石，也只有人类的小

孩才可以拿它们当球扔，放到大自然的山洞中，即便是一群吸血的超音蝠，对这种皮糙肉厚的家伙其实也是奈何不得的。

派拉斯、派拉斯特

如果从属性上来说，派拉斯以及进化后的派拉斯特，完全是可以成为月见山洞中没人动得了的小拳石的克星的，毕竟有个草系，然则其技能却很让人无奈，起码初代的初期，是学不会草系的吸取的，而山洞中偏偏又存在着大量的飞行属性的超音蝠，尽管超音蝠从设定上看是吸血而非吃虫子，那为什么出现率那么低呢?

暂且放下出现率的问题，先来看看派拉斯的食物，其食物是吸取树根的汁液，换句话说，人家派拉斯本应是和蝉的幼虫一样生活在土里头吸树根汁液的虫子，所以在城都的姥目森林和自然公园以及新奥的野濑大湿原里，都可遇到这种背着蘑菇的奇怪虫子，而之所以出现在月见山的山洞里，惟一的可能性就是：山洞里亦有树根延伸进来，而部分攀附在树根上的派拉斯又因为各种原因



掉落到地上，所以才会低概率遇到。

其实分析派拉斯的食物不光要从虫子角度来说，因为它背上的蘑菇同样是寄生的生命体，而且靠掠夺作为宿主的派拉斯本体来成长，越长越大，结果进化成了派拉斯特，而进化之后，操纵其行动的便不再是虫子自己，而是背上的大蘑菇，大蘑菇操纵着虫子去树根拼命吸食汁液，吸干了再去别的地方继续吸，如果留意其眼睛的话，甚至会发现其眼睛根本不像进化前有生命特征，已经完全成为了摆设，整个虫身成为了蘑菇用来移动和吸取转化植物营养的工具，仅此而已。而且大概是虫体的思维几乎等于为零，所以进化后的派拉斯特尽管依旧不强，但也出没于华蓝洞窟以及白银山这些强力精灵出没的地方——当然，如果真小瞧它的话，它也会让挑衅者尝试下孢子的威力的。

皮宝宝、皮皮、皮可西

如若从登场顺序来说，皮皮大概是“《口袋妖怪》系列”最早和玩家见面的完全称得上是“精灵”的口袋妖怪了，长着猫耳的粉粉软软的一团，背后还有天使般的小翅膀，而且还有小虎牙。在初代的图鉴解释中，皮皮被描述为造型非常受欢迎的口袋妖怪，单从语气上说是远超过皮卡丘的，更是《Corocoro comic》看在的和游戏发售同步刊登的最早的《口袋妖怪》漫画的主角。不过最初在游戏中，对于其描述并没有多玄妙，只是稀有，真正让其精灵化起来的是动画，在动画中，这种小生物的弹跳幅度之大犹如在月面行走，而且和月亮有极大的关系——就是用小翅膀吸取月光从而令自己漂浮起来，而这也是《金·银》吸收了动画设定的缘



便进化成更大的皮可西。而成为皮可西后，因为听觉极其敏锐而更加害羞，所以野外想见到它们实在太难，但有时运气好的话，也会在某个月色明亮之夜远远地看见某个发呆的皮克西……

说完了一大堆生态来说说它们的食物吧，皮皮一家如果单从口型来说，肯定不是捕杀同身材的猛兽，但是皮皮笑着的口中露出的很萌的小虎牙，则说明皮皮起码不光是吃素的，但也不是像纯肉食的那样一口利齿，吃小型猎物以及野果的杂食类的可能性显然更大些。

故。而之后，更增加了满月之夜皮皮们聚在一起跳舞的设定，并在二世代中将之展现出来。而之所以选择在月见山，则和此处坠落流星陨石有关。

而皮皮和陨石的关系，便要追溯到进化前了，皮皮在二世代中有了进化前形态，

不过游戏中并没有真正意义上野生的皮宝宝，皮宝宝因为有着星星的外形而被传说为乘着星星来的精灵，而在流星坠落的夜晚皮宝宝的确会大量出现且开心地围着圈跳着舞，到早晨就喝露水滋润喉咙。总之有个规律就是：流星经常坠落的地方，就会有很多皮宝宝，至于到底是皮宝宝乘流星而至，还是皮宝宝因为流星经常在此坠落而聚集，很显然用现实思维来推断的话该属于后者，总之哪里流星坠落得多哪里就聚集一大堆皮宝宝，如此，经常有陨石坠落的月见山多皮皮，也就不奇怪了。

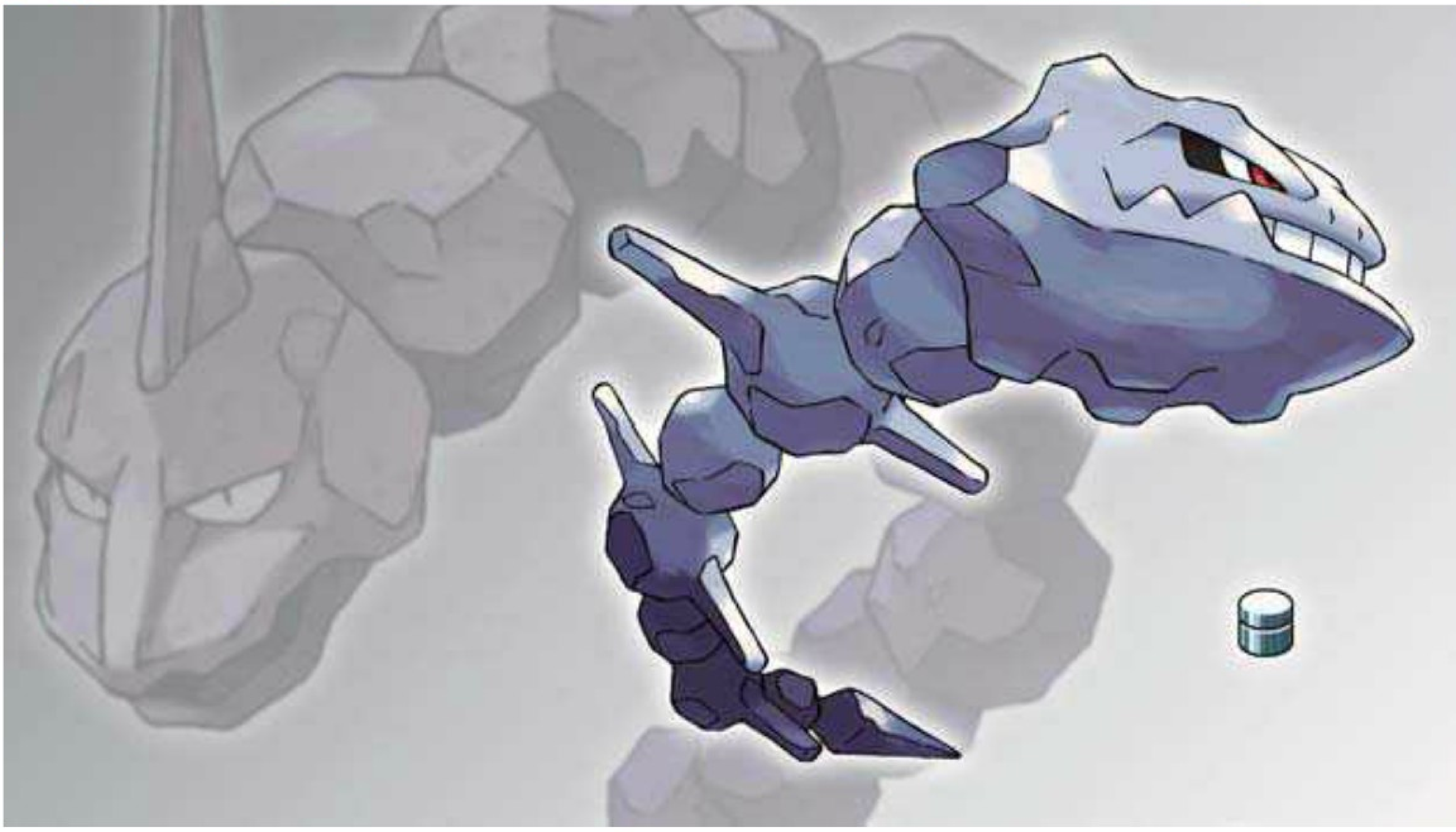
值得一提的是，尽管皮皮很稀有，但却在很多地区都有分布，除了关东的月见山，还有城都的三号四号路、新奥的殿元山甚至伊宿的巨人洞窟，其中巨人洞窟还是大量出现的物种。

而月见山还有一种特产，那就是由坠落的陨石经过某些变化变成的月之石，而皮皮感受到月之石的月之力后，

大岩蛇、大钢蛇

我们在说各地区山系的时候说了，并不是每座山都在游戏里有名字的，比如岩山隧道所属的山，当然也可能那山就叫岩山……总之，既然是挖掘隧道，就说明这座山也很大，同时“隧道”名字来说也是人工挖掘而成——只是到底谁当初负责这个工程能把黑咕隆咚的睡到挖得这么绕？总之既然是大山的隧道，超音蝠和小拳石肯定是有的，此外这里还有更霸气的生物——大岩蛇。

大岩蛇在动画中很牛，可以追得小智一行到处跑，而且在初代的岩山隧道中，大岩蛇作为最终形态，经验值也比小拳石、超音蝠这些要多，不过如果队伍中有了地、草、水系的口袋妖怪，那么大岩蛇完全就是送经验值的……而放到整个系列，大岩蛇其实也是能力平平。不过大岩蛇虽然能力一般，属于防御高但体力低加上属性问题，使得其耐久并不理想，而攻击更跟不上。而在图鉴里，大岩蛇更多地被描述为地下活动



家，而且在地下的速度能达到每小时80公里，

而其进化后的大钢蛇就堪称是真正的霸气了，从大岩蛇到大钢蛇，据说是活了100年以上的大岩蛇因为吃的土中的金属物质存储到体表，加上深层地底的高压，使大岩蛇不仅从岩石身躯变成了钢铁之躯，更使得其容貌变得相当狰狞。进化之后攻击有一定提升，起码可以拿来一搏了；而恐怖的是其防御，简直到了突破属性相克的地步。

大岩蛇的分布相当广泛，可以说各地的山洞都有，比如关东的岩山隧道、华蓝洞，城都的连接洞穴、白银山、新奥的钢铁岛甚至伊宿的耐基山、卡洛斯的光辉洞窟等都能遇到大岩蛇。而野生的大钢蛇，除了在钢铁岛和耐基山以及部分的冠军之路外，通过人类使用金属外衣，也可以让自己的大岩蛇直接进化，从而免去了“百年才进化”的麻烦。

尽管这两种大蛇看起来体型大、外表霸气、无论怎么看都该是当地一霸的口袋妖怪，其实却相当与世无争，就连食物都是挖洞时吃下的土，吸收其中的各种物质，而在它们挖洞走过的地方，还会成为地鼠们的巢穴。

腕力、豪力、怪力

在岩山隧道一片黑暗中，有一种双足站立行走的精灵，若光线不好甚至会以为是小孩子，其实是喜欢锻炼肌肉的口袋妖怪腕力，而腕力日常锻炼肌肉的方式，便是举石头，而且会拿隆隆石来锻炼；如果没有隆隆石而只是小拳石的话，腕力不仅会抓起好几个小拳石来锻炼，还会以把小拳石抛出去来作为其另一种自我感觉良好而完全不考虑小拳石感受的锻炼方式。除了关东的岩山隧道，城都的研钵山、芳缘的烟突山、新奥的殿元山、伊宿的白色森林以及卡洛斯的光辉洞窟，都有腕力栖息，简直是全勤。

而随着其肌肉锻炼的强化和身体的成长，腕力便也会进化成更加高大的豪力，除了更加高大，还有了类似拳王金腰带的腰带——不过这条腰带并非是

彰显力量，而是限制力量，因为其力量深不可测到恐怖，所以围个金腰带般的限制装置来限制其力量——某种意义上说，这金腰带是人类所为。然而，并不是所有豪力都是人工饲养的腕力进化的，很多地方的山洞都会遇到野生的怪力，而且都缠着腰带……虽说这腰带因为图鉴的解释而说不清道不明，但豪力会帮助人类进行体力劳动倒是真的。

而在通讯进化之后，豪力便进一步进化，成为体格更高大、肌肉更发达而且长了四条手臂的怪力，这个大家伙看起来相当吓人，更是天生的格斗家，据说四个大拳头2秒钟便能打出1000发拳击，而更常用的战斗方式则是用四个手臂抓住对手的四肢后然后远远地扔出去，而且不论雄雌，皆长着一副兄贵模样……在历代的《口袋妖怪》中，怪力都没有野生的，而其进化方式和图鉴说明也没有一点野生的迹象，而那条人类赋予的限制力量暴走的腰带，也就更说得通了。

最后说说这一家子的饮食，腕力和豪力都生长在洞窟中，而洞窟因为缺乏阳光而植物相对缺乏，但如果说是捕猎的话，豪力倒真的有猩猩般的大嘴巴和强健的体魄，而且有着锋利的四颗尖牙，这便足以说明豪力有着肉食性的一面，不过其速度和山洞地形倒是决定了其很难实现如大猩猩般凭借手法和力量



在树林中快速捕猎猴子，大概是一些更加缓慢的动物类生物。而在进化前的腕力的身上，我们是看不见其尖牙的，进化后成为怪力也看不到，所以可以推测，这一家子其实和现实中的大体型灵长目动物一样，为杂食性。

百变怪

初入漆黑的岩山隧道，除了可能因为光线不清而把野生腕力误当成小孩外，还有更骇人的，是走着走着你会发现忽然对面站着个人，而仔细一看竟然是自己，更会把人给吓一跳，而这就是可以重组自身细胞的百变怪——不过这种情况只在《蓝》版出现，在其他版本里都遇不到，但却能在华蓝洞穴里遇到它们。而在很多地方，如很多作品的诸



多道路，以及伊宿的巨大洞窟以及卡洛斯的口袋村，都可以低概率遇到这种如同黏土般把自己塑造成各种模样的口袋妖怪。而尤其值得一提的，是百变怪变化得不仅仅是外形，甚至连力量和耐久这些都跟着变了，甚至可以与所变的口袋妖怪直接交合繁衍出对方的后代，甚至是无性别的矿物组口袋妖怪，这点可比战斗实用得多。

对于这种奇怪的生物的饮食情况，图鉴只字不提，但如果从其变化后能力

都跟着变来看，食物范围应该在变化之后也是跟着变的，但百变怪的变形有一大不足，就是精疲力尽的时候就会之撑不住变回原来的模样。其实从嘴巴的大小和牙齿来看，百变怪的食物应该是素食……

熔岩蛞蝓、熔岩蜗牛

这两种口袋妖怪是二世代加入的精灵，不过在初代重制版《火红·叶绿》之中，七岛新增地形中的灯火山的洞窟中，也有这一家族出现，所以就先于其他二世代口袋妖怪放在这里说了。熔岩蛞蝓是火系口袋妖怪，和大多数火系主力战斗精灵们威猛强悍的进攻不同，熔岩蛞蝓及其进化后的熔岩蜗牛，都是慢吞吞的。这种看着比较重口的虫子，其身体由熔岩构成，一旦冷却身体便会僵化而无法动弹，所以除了要在火山地带的地热区域保证其体温，也要通过不断运动来保持其体内岩浆的流动。而进化后，看起来似乎是多了个外壳，其实那只是它表面皮肤冷却后所形成，所以看起来似乎是破碎的状态，薄脆得很，事实上也为其提升了相当高的物防。



而这种身体成分完全由岩浆构成的生物，显然已经出离了基于自然基础的食物链之外，对于其食物来源游戏中并没有提，不过从习性上推断，野生的大概应该是以岩浆为食吧。

卡拉卡拉、嘎拉嘎拉

这组口袋妖怪在初代初次出现时的剧情相当悲伤：卡拉卡拉因为母亲被火箭队杀害，怨灵纠结在口袋妖怪塔的楼梯口上，而孩子则戴着母亲的头骨伤心地穿梭于鬼系口袋妖怪遍布的灵骨塔中。当然，这只是塔里这不幸的一家子，大多数的卡拉卡拉和嘎拉嘎拉还是很幸福的，比如岩山隧道中、华蓝山洞中，此外在卡洛斯的光辉洞窟，亦有卡拉卡拉出现。关于其头上所戴的头骨，据说就是其母亲死后的，由于想念母亲时会失声痛哭使得头骨发出“卡拉卡拉”的声音而得名；除了纪念意义，本身亦起到头盔的作用，和手中的骨棒一样，成为其战斗的工具。

而随着卡拉卡拉的成长，除了体型的改变使得其因为熟练使用骨头用法而性格好斗起来，心智上亦战胜了思念亡母而长久带来的悲痛，经过心智和身



www.dooland.com

体的磨练后，便进化为了战斗力更强的嘎拉嘎拉。而有关其骨头的来源，有种说法是卡拉卡拉出生时便握有的天生武器，还有种说法则是从嘎拉嘎拉的墓场捡来的。

而别管是进化前还是进化后。加拉卡拉也好，嘎拉嘎拉也好，看着体型都像是小恐龙，但是其食物来源，游戏里完全没提，加上重要的嘴巴和牙齿被挡住，因此其究竟是肉食、草食便都无从得知了……但有一点，想狩猎这一家子，最好先掂量下自己的实力。

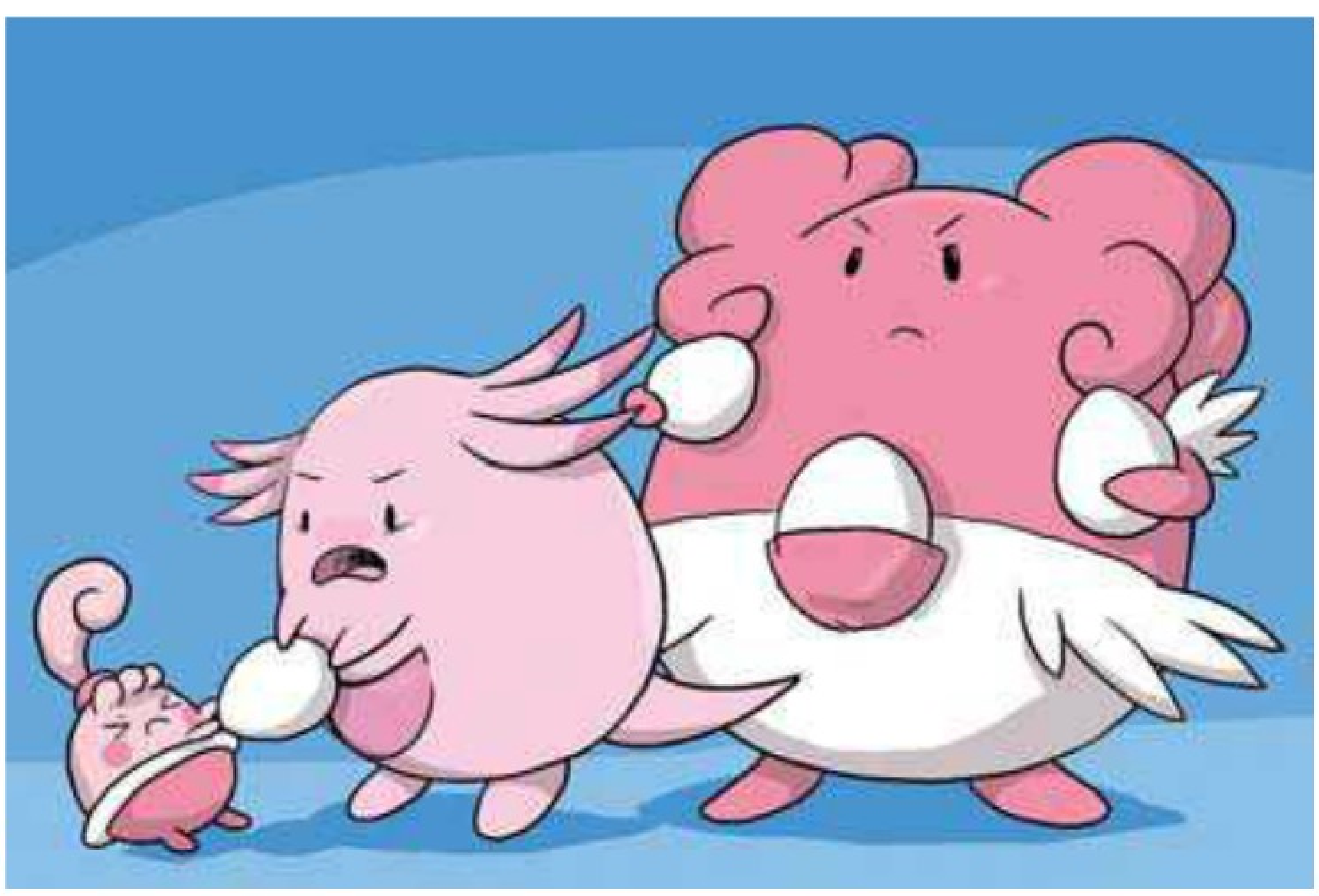
粉红蛋、吉利蛋、快乐蛋

初代通关的华蓝洞是一个集大成的洞窟，里面很多口袋妖怪由于有更合适的场所所以这篇专题里将其暂且放下不谈。但有一个无论怎么看都不像是洞窟中生物的口袋妖怪，还真的只在此地出现，它就是吉利蛋。

吉利蛋本身长得圆圆的，就像一个蛋，而身前的口袋中，也始终装着一个营养满满的蛋，随时用来抢救重伤的人或口袋妖怪，可谓是非常善良，也因此在日本原型的前四作地区的精灵中心成为乔伊护士们最得力的助手，而如此治愈系的口袋妖怪竟然出现在这样强力精灵横行的华蓝洞穴，大概是希望能救助更多因彼此不服而互相拼杀的好斗者们吧。

而在二代和四代，吉利蛋分别有了进化形态快乐蛋，以及进化前的粉红蛋，进化到最终形态后的快乐蛋除了本身体力高得更加离谱，其特攻能力也有和脆皮速攻手对轰的资本了；而吉利蛋则由于在五世代加入了进化辉石，而使得其单纯地拼耐久更加坚固；至于进化前的粉红蛋，尽管游戏中的战斗力非常弱，但《DP》动画中小刚的那只却意外地大力。

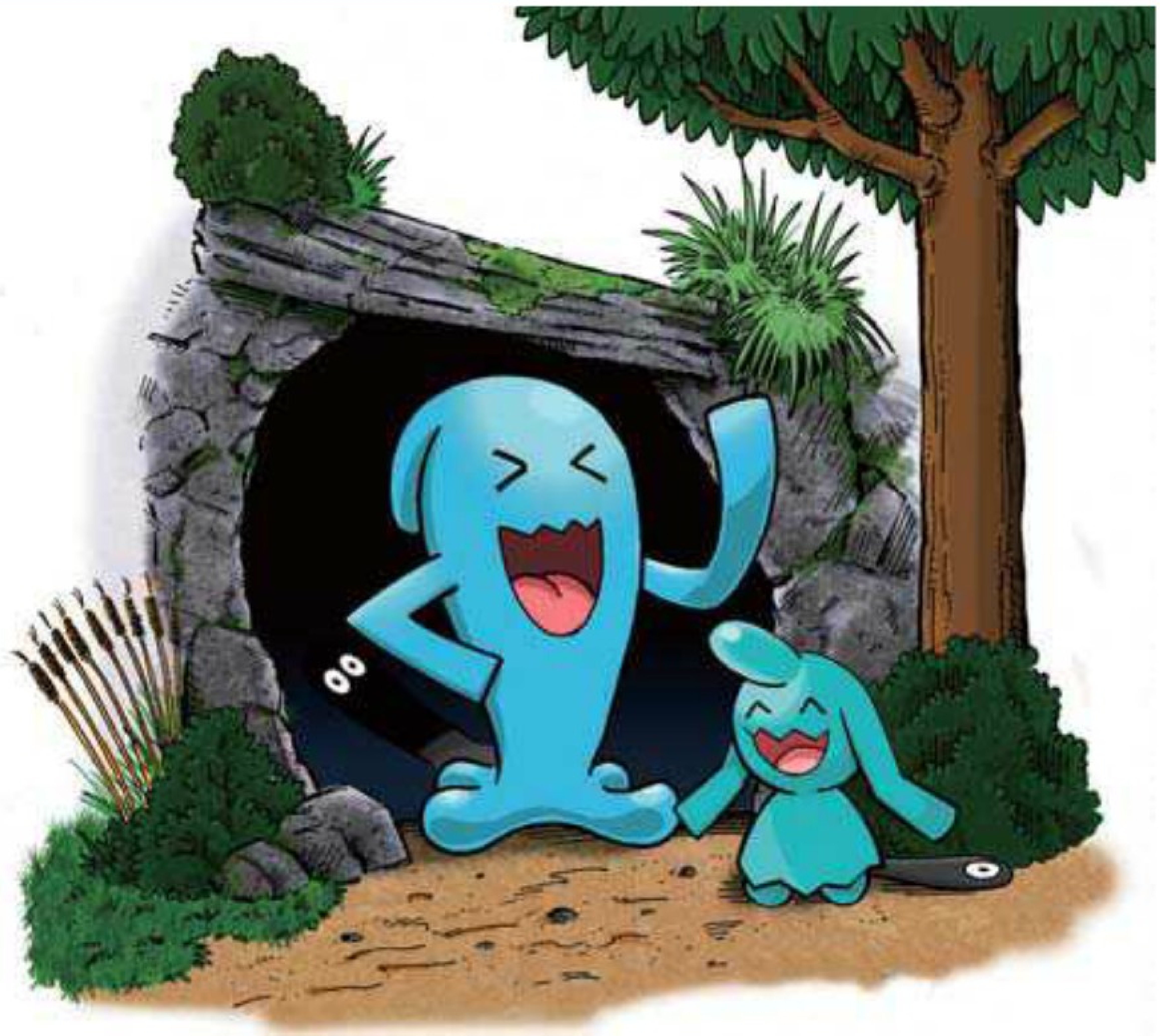
而这一家在吃的方面，尽管游戏中没提，但无论从本身行动的敏捷度，还是牙口和嘴巴，这一家都不具备任何一条肉食类口袋妖怪的的标准……



铁甲犀牛、铁甲暴龙、战车暴龙

这一家和小拳石、大岩蛇一样，是生活在洞窟中的岩石系口袋妖怪。首先是铁甲犀牛，腿短脑子笨力量大，喜欢撞东西，而碰到撞不坏的还会倔到底，分布于关东的华蓝洞、石英联盟的冠军之路、新奥的坚硬火山以及卡洛斯的光辉洞窟中，虽然脑子不灵光而且倔强，但只要训练好，还会是可以通过石砾地带的不二交通工具。

而进化之后的铁甲暴龙，亦存在于早期的各后期的洞窟中，进化后的铁甲暴龙因为站立且脑袋变大，而终于解决了之前的智商问题，此外力气也更大，尤其是鼻子上的大角变得更大更尖锐。而厚实的皮肤也能抵抗岩浆的高温，引入到游戏，就是其已经具备了攻守



一体的强攻型物盾的资本。

而在铁甲暴龙之后，四世代新增的战车暴龙，除了增加了盔甲，更让这个家族的战斗实力更上一层楼，其中的岩炮尤其威猛。不过战车暴龙并没有出现野生的，结合其进化道具战斗盔甲、再套用大岩蛇的进化，似乎也可以说是铁甲暴龙因为长期吃岩石而令自己的皮肤更加坚硬一类的话，但在游戏中，关于这一家子的吃的问题，却并没有提半个字……

其实若从特征来说，皮厚、行动迟缓、有角，这便是草食类的显著特色，然而若看铁甲暴龙和战车暴龙的大颚以及若隐若现的利齿，则也说明这些家伙不光是吃素的……

小忍兽、忍兽

如果列个野外最不希望遇敌排行的话，那么忍兽会不出意外地拔得头筹，因为这个家伙皮糙肉厚且会物理及特殊伤害的反弹，关东的华蓝洞、城都的黑暗洞穴以及卡洛斯的映身洞窟等处，而且是踩影子特性，没法逃跑又没法交换，只好赌运气去攻击，而一下没结果它，往往会被双倍返还……而相比进化后的忍兽，进化前的小忍兽只有在三世代的梦幻岛的草丛中才大量出现，但梦幻岛本身就是一个需要特殊传票才能特殊到达的特殊地方，因此也可以说，小忍兽在游戏中除非播报在某某处大量出现，否则根本无法像野生忍兽那般野外广泛分布。

在图鉴的描述中，可爱的小忍兽是喜欢吃香甜的树果的，而进化成了形如大腰子的忍兽后，便活泼不再，相反极能忍耐，而且和小忍兽们比拼角力不同，忍兽之间经常比的是忍耐，就看谁能忍，不吃饭不睡觉也得胜出。尽管忍兽看起来老实到窝囊，但前提是别踩到其黑色的尾巴，一旦踩上便会伺机反击……

而食物上，虽然小忍兽在图鉴上有明说喜欢香甜的树果，但这是因为小忍兽生存的草丛中，而忍兽是长年栖息在洞窟里，所以其食物，本身也成了谜。

土龙

一种看着很弱的口袋妖怪，长着传说中生物槌子蛇 模样，还长着一对小翅



膀，在《金·银·水晶》的黑暗洞穴中栖息。按照图鉴的描述，土龙是种很胆小的口袋妖怪，生活在阳光照射不到的洞窟深处，发觉自己被盯上，就会用圆锥形的尾巴迅速挖地然后逃之夭夭，而背上的小翅膀还能让自己暂时低矮地飞行一阵。习性上说，是一种喜暗而善于挖地的口袋妖怪。这样的性格无论如何不你能算是猎食者，而其食物来源亦不明……

幼甲兽、蛹甲兽、巨甲龙

白银山作为《金·银·水晶》中前作冠军的修行之地，登场的野生口袋妖怪都十分强大，而众多的野生口袋妖怪之中，幼甲兽和蛹甲兽尤其珍贵，因为这二者最终进化的是二世代的600系准神巨甲龙。

其中的幼甲兽作为最初形态，基本上是吃了睡、睡了吃的日子，而吃的食物也很简单，只是泥土，而且有不把周围泥土不吃光不罢休的倔强。等到时机成熟，便结成蛹，便成为了蛹甲兽。虽然结成蛹，但这并不代表蛹甲兽就会像铁甲蛹等那么老老实实地等待着进化，相反还到处跳来跳去，而且坚硬的外壳中储存有压缩气体可以让自己如火箭般快速飞行，而且破坏力也相当大。而进化到最终形态后，成为巨甲龙后，便有了静和动的追求。静的追求是让自己无论处在什么样的攻击下都纹丝不动；而动则是拥有着暴走后足以造成山崩地裂乃至河流改道的力量。

从形态上看，幼甲兽和巨甲龙的外形都是双足恐龙的模样，其中幼甲兽已明确说明是以土为食且食量巨大，足以吃下一座大山，结合大岩蛇的食谱，可以推断土为岩石系所提供的除了自身的营养，似乎还有其岩石系物质所需的成分，尤其与生长息息相关。而最终进化成巨甲龙，体格也更加庞大，从其威力以及大颚和利齿来看，巨甲龙起码已不再是以泥土为单一食物的素食主义者了。



幕下力士、超力张手

接下来就说到芳缘了，首先说的是石之洞窟，这个武斗镇附近的洞窟在动画中的戏份相当大，而游戏中的石之洞窟虽然不那么惊险，但却不乏各种邂逅的惊喜，其中就包括三世代登场的格斗系口袋妖怪幕下力士，幕下力士和超力张手都是典型的相扑手模样，只是一个个头小一个身高高大，与此同时带来的便是力量与速度的不同，但都非常努力。幕下力士居住在洞窟中，有时洞窟中传来声响，那边是幕下力士在锻炼，而若住处周围有树木，则对着树木练，经常会把树木打断；而进化后不仅力量更加巨大，架势也相当稳，足以在铁路上空手拦下迎面高速驶来的火车、单手把卡车打飞，而这个力量显然不是平常的人类能想象得到的。

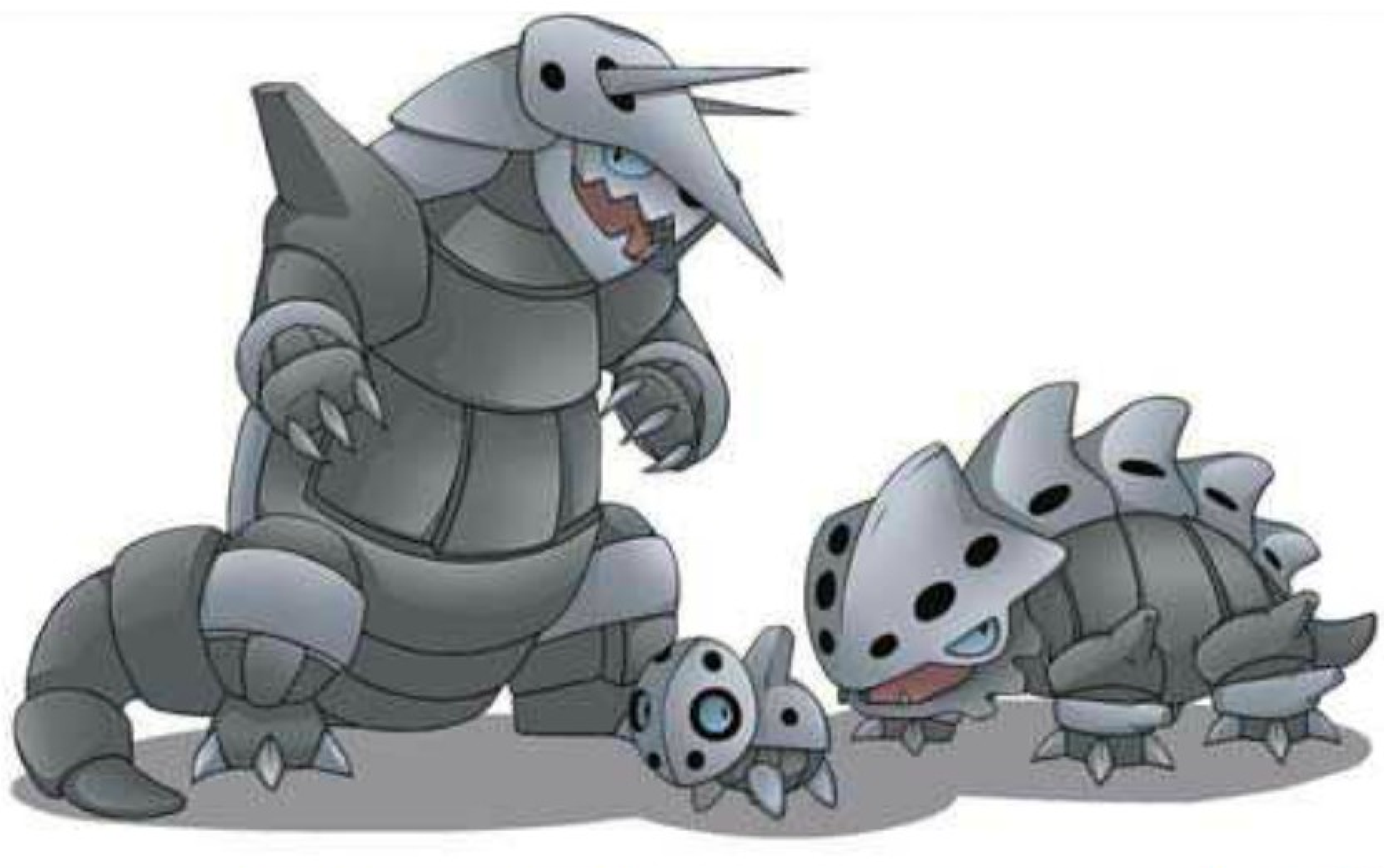


那么其日常的食物呢？没交代，但从官方的图来看，幕下力士笑的时候露出的整齐牙齿和人类完全一样，而这是否也足以断定：要么是素食，要么是和人类一样杂食。

小哥特拉、哥特拉兽、哥特拉王

小哥特拉也是栖息于漆黑的石之洞窟中，周围为钢铁质的外壳包裹，当进化时旧壳脱落后，人们会将其外壳捡去做成钢铁制品。进化之后体格更大，背上更耸立起醒目的背脊，而两只哥特拉兽相遇，往往会以互相冲撞的形式来决斗；而再度进化为哥特拉王，领地意识便更强，直接以大山作为自己的地盘，头上的铁角也会根据年龄的增长而变长，而且双足着地的同时，两个前肢亦相当发达——可以说，最终形态的哥特拉王进化得相当威武帅气，如果说战车暴龙进化得像穿着一身大铠的日本古代武将，那么哥特拉王就更像是一位身着板甲的中世纪欧洲的重甲骑士。

而这一家子在食物的问题上，和吃土的大岩蛇以及幼甲兽相似，这一家钢系的家伙们是以钢铁为食，尤其是小哥拉兽，甚至直接去啃咬人类的钢铁制品。进化之后，大概是体格笨重，虽然



也以铁为食，但此时更倾向于铁矿石并饮用矿泉水，而且为了吃的问题经常会发生领地冲突。而第三段进化的哥特拉王，则直接霸占大山，然后以尖角钻开岩层的方式来获取更多的铁矿石为食。可以说，只要看住小哥特拉别去破坏民用钢铁设施，这一家基本是人畜无害，不会带来什么特别的麻烦。

钢嘴娃娃

石之洞窟内的钢系精灵可不光是小哥特拉和哥特拉兽，亦有钢嘴娃娃——一种面孔可爱但后面长着变异大嘴巴的以搞突然袭击的凶暴的口袋妖怪，其嘴巴的力度可以咬断钢筋。尽管正面的嘴巴看起来没多夸张，可若论习性，钢嘴娃娃的钓鱼式的做法很显然是一种捕猎的方式，这和捕蝇草以及海底的灯笼鱼极其相似。当然，这在其生活的石之洞窟中是没多大用处的，比如幕下力士是格斗系，性格又不服输，惹火了真见一次打一顿，也不合适。而小哥特拉，本身虽然实力平平，但却贵在数量多，万一能召唤来体格庞大的哥特拉王，更不是区区400种族值都不到的钢嘴娃娃能应付得了的。好在《X・Y》中赋予了其新的属性和形态，无论是种族值的暴增100还是仙+钢的属性，都让其拥有了攻守兼备的资本。

鬼精灵

深邃黑暗的石之洞窟内还潜藏着一种口袋妖怪，那便是人形的生物鬼精



灵，小鬼的模样加上诡异的眼睛，乍一看很容易让人感觉不舒服，而传说中盯着其宝石眼睛观看的话，更会被其摄走魂魄。由于鬼精灵长年孤独地生活在黑暗中，所以当有人类出现时，他们便会用恶作剧的方式来戏弄那些人来解闷以希望杯关注，而它们的恶作剧往往又会使得人们对其更加讨厌……鬼精灵的属性一度相当占有优势，即便后来有了米卡尔鬼，但也并不影响其无弱点的魅力，不过到《X・Y》中连这点优点都没有了，但隐藏特性恶作剧组之心还是

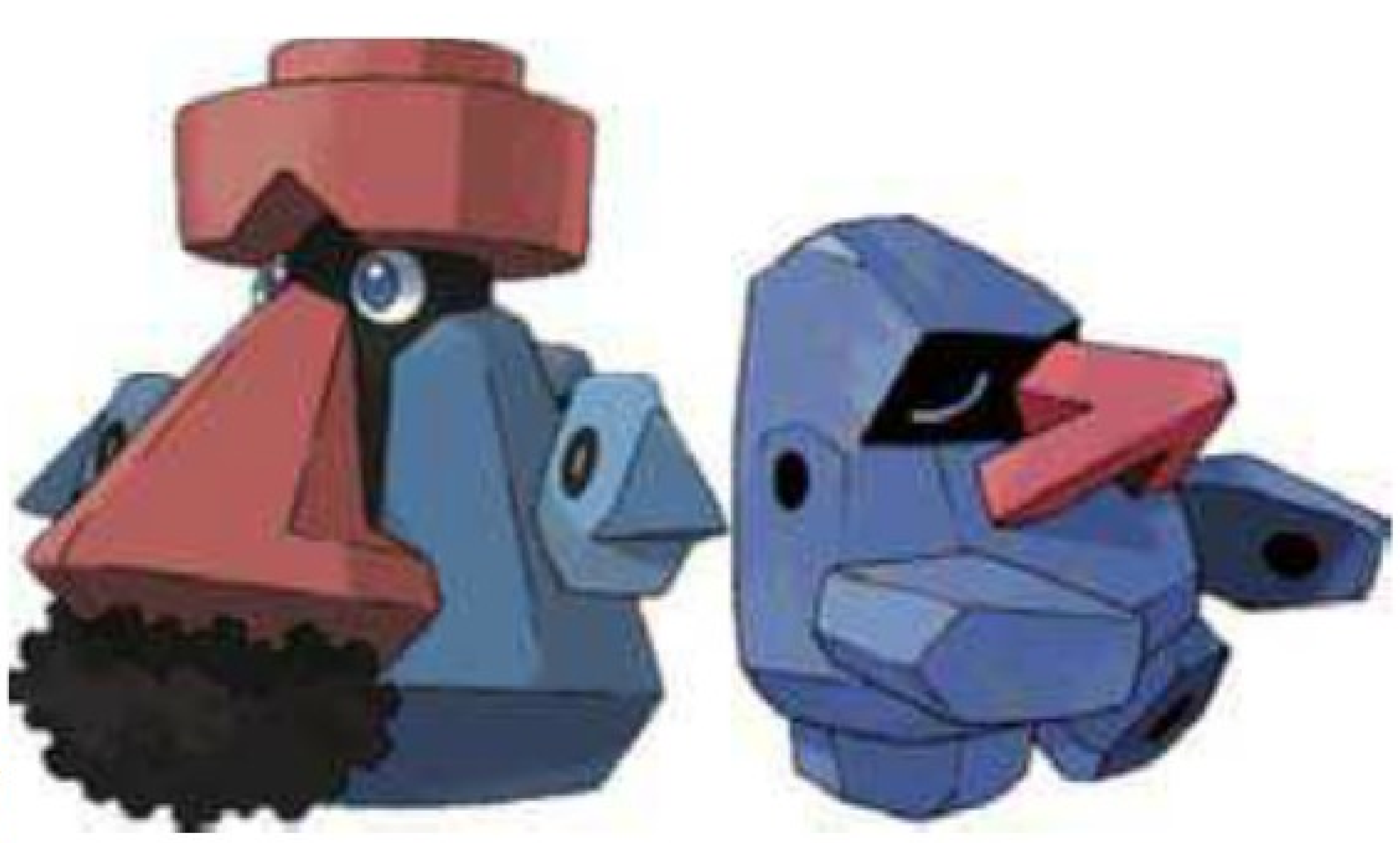


让人欲罢不能，而最新的《宝石》重制版中，鬼精灵也将有一个属于它的有趣的MEGA进化形态。

鬼精灵的食物也是非同寻常，为矿石和宝石，倒也是纯粹的素食主义者。

磁鼻、大磁鼻

看起来像个1米高的石雕人头像的口袋妖怪，因为鼻子的磁力作用，而使得其脸一直是朝向北方，而在发生危险时，则身上的磁力吸引铁块以及含铁矿石来增强保护。而且不光在芳缘，新奥的殿元山、伊宿的电气石洞穴等处。磁鼻看起来短胳膊短腿。但这并不影响它作为一个猎手，成为在石之洞窟内，又一个在官方的描述成猎手的口袋妖怪。和其他洞窟内遇到的磁鼻不同，磁鼻在石之洞窟里是靠碎石出现的，而其狩猎方式，是利用从身体里发出的强烈磁力，将吸引过来的猎物吃掉，于是我们终于在山洞口袋妖怪中发现了为数不多的食物链——明确地捕猎钢系口袋妖怪，因为普通的幕下力士、鬼精灵这些是不会被它的磁力吸引过来的，而哥特拉兽这种体型的它就是有那心也没那战斗力；而钢嘴娃娃虽然不如磁鼻高大，但毕竟也是很凶的物种，真缠斗起来打得两败俱伤未必值得，因此其真正的捕猎对象极有可能是体格最小的小哥特拉以及钢齿轮这些初始形态的钢系口袋妖怪。话虽如此，我们却从磁鼻的身上根本找不到嘴巴，即便是官方的《口袋妖怪立体图鉴 专业版》的动态画面也是一样……



而当磁鼻处于磁场强烈的地方，比如新奥殿元山、伊宿电气石洞穴或者卡洛斯13号路（米亚雷荒野），那么升级后它就会再度吸引来三个小磁鼻，从而进化成高达1.4米的大磁鼻，且增加了钢属性。而官方对其进化之后的作战方式的描述非常有趣：以通过磁力操纵三个小磁鼻，分别以单体进行作战，换句话说大磁鼻可以像《UC高达》中的新人类和强化人那样操纵浮游炮般进行战斗。

音波怪、爆音怪、爆音王

在卡绿隧道，会出现一种非常可爱的口袋妖怪，即音波怪，小小的一团，看起来羞涩而胆小，且声音也很小，然



而一旦给惹毛了，却能发出喷气机般的尖叫声——而且你如果以为那么小的东西叫上两秒也就跟不上气停下来，那就大错特错了，因为直到把别人的耳朵震聋，它也不会停下，在它叫喊时耳朵本身也在吸气。等进化后，模样一下难看了：嘴巴首先更大了，还长出四颗大长牙，吼得也更加响亮，不仅如此，脑袋上的两个耳朵还起到了扩音器的作用，大有不把人震聋不罢休的气势。等进化

成爆音王，难看度进一步提升，而吼叫的耳聋值也随之提升，其吼叫声已能传达10公里以外，而且身上的孔还会发出各种不同的声音，如若在战斗中吼叫起来，那叫声能把地给震得直颤。

以上就是结合图鉴简述下音波怪、爆音怪和爆音王这一家，声音是其最大的杀伤利器，与声音相比，其大口以及长而不尖的大牙的攻击力只能算中等。其实如果看爆音怪和爆音王的牙，会发现很像河马的：长而不尖，所以这种大牙的作用相比于对抗天敌，彼此同性间争夺配偶和地盘的可能性其实更大一些，毕竟同类之间用这种大牙来战斗可以避免过度的重伤。不过别忘了，河马也是杂食性动物……

圆顶骆驼、火山骆驼

烟突山是芳缘地区的一大主要火山，不过游戏中是作为事件舞台而存在，所以并没有野生口袋妖怪，不过在烟突山下，还有一条炎之近道，由于位处烟突山下，所以也可算作烟突山的野生生态系统之一。先说这里面的圆顶骆驼，作为有沙漠的芳缘地区，骆驼没有出现在沙漠而出现在火山下的通道中的确有些出乎意料，不过毕竟是火系的骆驼。圆顶骆驼看起来一副睡不醒的懒散模样，但其驼峰里却蕴藏着1200度的岩浆，至于血肉之躯如何包得住1200度的高温，这个显然不在本文的探究范畴……而那个驼峰一旦被雨淋了，里面的岩浆冷却，其速度就会变迟缓，不过总好过熔岩蜗牛冷却后直接没法动弹。那么驼峰里的岩浆是做什么用的呢？答案是战斗用，一旦喷射出去便会爆发出巨大的能量重创对手，而后其驼峰也会扁下去。

而进化后的火山骆驼，驼峰从一个变俩，而且外形也直接变成了活火山造型……

在图鉴中，火山骆驼被描述为生活在火山口的精灵，用驼峰积攒岩浆，当发怒或积攒的数量足够时，背上的火山就会喷发，而且即便这骆驼平时清心寡欲不与人争斗，那么攒了十个年头，也会来一次更惊心动魄的火山大喷发。

和熔岩蜗牛一样，这种骆驼进化前后的食物来源也是个谜，不过从圆顶骆驼生活在炎之近道、火山骆驼生活在火山口边来看，它们的食物很可能也是岩浆。

火炭龟

在芳缘地图中，火炭龟和圆顶骆驼是同住在炎之近道的邻居，体内同样燃烧着火，不过燃烧的不是岩浆，而是煤炭，所以虽然看起来同样身体烧得通红，但火炭龟产生的烟要比火山骆驼、火山蜗牛这些大得多，甚至会从鼻孔中喷出烟气并发出火车汽笛般的声音。而它们的烟雾，本身也构成了其独有的技能体系，如喷烟；若遇到无力对抗的强敌，则大量释放黑烟，使自己在黑烟的掩护下逃走。按照记载，







火炭龟对煤有天然的趋向性，毕竟其身体需要，所以在废弃的煤矿坑中，往往会看到大量的火炭龟来里面不断地挖煤……起码从火炭龟的身体结构上看，是找不出手动往壳里加煤的方法，那么其把煤放进体内的方法基本上是吞吃无疑。

跳跳猪、暴躁猪

到达烟突山顶，除了缆车道，还有一条凹凸山道，但山路并非能直接走上去，而是需要用技术型自行车从低台阶往上跳行，而上行之间，除了圆顶骆驼和腕力，还有一种超能系的小猪，长相可爱，头上顶着的大珍珠来自于珍珠贝，用弹簧状的尾巴跳着行进。而其头上的珍珠的作用，虽说不是其使用超能力的重要装置，但却有强大的增幅效果，一旦没有其超能力便会下降。至于这种小猪为什么用这种奇怪的方式行走？答案是：不跳会死！没错，这种可怜的小猪，只有依靠不停的弹跳才能维持心跳。说来也够可怜的。

进化后的暴躁猪，不仅仅体型变大，也告别了不停止跳心脏就跳的噩梦，成为了又胖又具有超能力的口袋妖



怪，并且用黑珍珠来强化精神力量，而强化时还会跳出奇妙的舞步来操纵对手的内心，而这个舞步还曾经被人类模仿而非常流行过。

至于其两个形态的食物，游戏没说，但从原型猪的习性来看，基本上可以肯定是杂食类的。

太阳岩、月亮石

这对哥俩并非进化关系，但总是成对或相对出现，所以这里也破例把它们放在一起。



太阳岩长着太阳的外形，白天经常会有很多一字排开的太阳岩一同晒太阳，而且据说是太阳的分身，旋转身体时发出的光芒足以让敌人失明。

月亮石则与太阳岩相反，新月的外形，从月光吸取能量，而发挥也与月亮的盈缺直接关联，满月时能力达到顶点，而新月时则表现极若，和太阳岩一起，最早发现于芳缘流星瀑布，后来在殿元山、巨人洞窟等多处都有发现。

很显然，这对神秘的和宇宙息息相关的口袋妖怪，而它们的饮食，则直接来自于对日光和月光的吸收，真正的不食人间烟火。

瑜伽小子、瑜伽斗士

位处芳缘地区东部的送行火山，是芳缘地区的口袋妖怪墓场，本作的鬼系口袋妖怪皆在此登场，不过因为以后还有专门的“百鬼夜行”专题，所以这里我们暂时把鬼系以及更适合草丛的六尾先放下。直接说这里的瑜伽小子，瑜伽小子栖息在送行火山的外围，在这个阴气森森的地方每日修行冥想，来提升自己的精神力，而且为了战胜肉体的欲望，每天只吃一个树果来作为基本的生存维持，其余便一直修行。而随着其精神力的增强和等级的提升，瑜伽小子便也会进化成瑜伽斗士，瑜伽斗士在《宝石》版中分布在冠军之路，在新奥的殿元山亦有分布。而进化之后，第六感相当发达，拥有了预测对手行动的能力，其战斗也更加倾向于格斗，并未技能赋予了舞蹈般的美感，到《X·Y》甚至能继续MEGA进化。



至于其饮食，则完全借鉴了现实中的苦修，瑜伽小子每天一个树果，这是为了维持生命必须的摄入；而进化之后，直接连吃都省了，真正达到了辟谷的境界——当然，如果在《X·Y》里喂点心，它们还是会很香地吃下去的。

祈福铃、风铃

穿过一路的雾气弥漫、阴气森森，到达送行火山的山顶，玩家往往会遇到一种白色的铃铛状的口袋妖怪，而这在本就白雾弥漫的山顶尤其让人印象深刻。其实这个名为风铃的口袋虽然出现的时机会让人想到引魂铃，但它和那些幽灵鬼怪其实没有任何关系，就是一种乘风飘荡的超能系口袋妖怪，利用叫声在体内空



腔中回响形成的7种美妙音色，来吓跑敌人，头上的吸盘则能将自己固定在树枝和屋檐上。而到《钻石·珍珠》，这种音色美丽的口袋妖怪还拥有了进化前形态——祈福铃，在弹跳时通过口中小球的震动而发出悦耳的铃声。由于其设定已经超出了自然生物，因此自然也就和食物链扯不上关系了。

多米拉、多塔克

说到殿元山了，这座高耸的山脉称得上是整个新奥的代表了。而这里的口袋妖怪，不少我们以前都有介绍过，这里就说些新的。于是先从多米拉说起。多米拉是古墓中发掘出的古镜，据说背面的花纹蕴含着远古的神秘力量，到底是什么力量呢？目前不得而知，但是可以知道的是，这种镜子现在已经在殿元山大量出现了……而进化后的多塔克，则是从工地现场挖掘出来沉睡了2000年的古钟，拥有着降雨的能力，故被古人膜拜，称为丰收之神，而且还在五世代的中还出现在真正丰收之神的丰饶之社。



作为多米拉、多塔克这种口袋妖怪，其实是不在食物链中的，可我们这篇专题写到这里，惟一构成食物链的恰恰是磁鼻——通过加大磁力吸引来猎物吃掉，而殿元山中亦同样有磁鼻存在，那么小体型的钢系口袋妖怪多米拉，还真要小心呢……

宝贝鲨龙、利齿鲨龙、叠翅鲨龙

鲨龙是新奥地区的600系准神，最初的宝贝鲨龙栖身于大桥之下的迷惑洞窟中，进化后的利齿鲨龙则会在冠军之路中遇到，最终进化的叠翅鲨龙则是冠军希罗娜的主力战士。



在最初的宝贝鲨龙形态，虽然看起来整个身体都是脑袋占大多数，但大口和尖牙这两样肉食性的标志可都一样不缺，咬起来威力十足但有时会伤到自己……而进化之后体型增大，但却多了对财宝的天然亲近性，连扩建巢穴都找宝石堆积的地方；而最终进化成叠翅鲨龙后，不仅咬起来威力巨大，更可以以喷气机的速度飞上天空，高速奔跑时翅膀产生的气刃则有砍断树木的威力。

既然是鲨龙，那么起码说明这一家

www.cocoland.com

有鲨鱼般的肉食性，事实上在宝贝鲨龙时，便藏身在洞窟的小洞穴里，等猎物靠近便迅速跳过去捕捉；而最终形态则是我们上辑提到的状态：即便是跑得再快的猎物，被它飞空高速追上来也会崩溃的。

小电蛛、电狼蛛

伊宿地区的电气石洞穴，聚集了各种电系的口袋妖怪，其中就包括个头很小但却很欢迎的小电蛛一家。

小电蛛是非常小的口袋妖怪，仅有0.1米高，平常附在大型口袋妖怪身上吸



取其静电并存储进自己的蓄电袋中，若在居民区则会在插座上吸取电力，总之是很小很可怜的小东西。进化后的电狼蛛，其攻击性就高多了，比如用带电的蛛丝做成电器网攻守兼备，或直接制作陷阱来捕猎。如若结合大的电狼蛛的习性来说，便可以推断，小电蛛平常积攒的电力的作用，应该和大的一样，除了自卫，更大的作用其实也是捕猎。

钢齿轮、三齿轮、复合齿轮

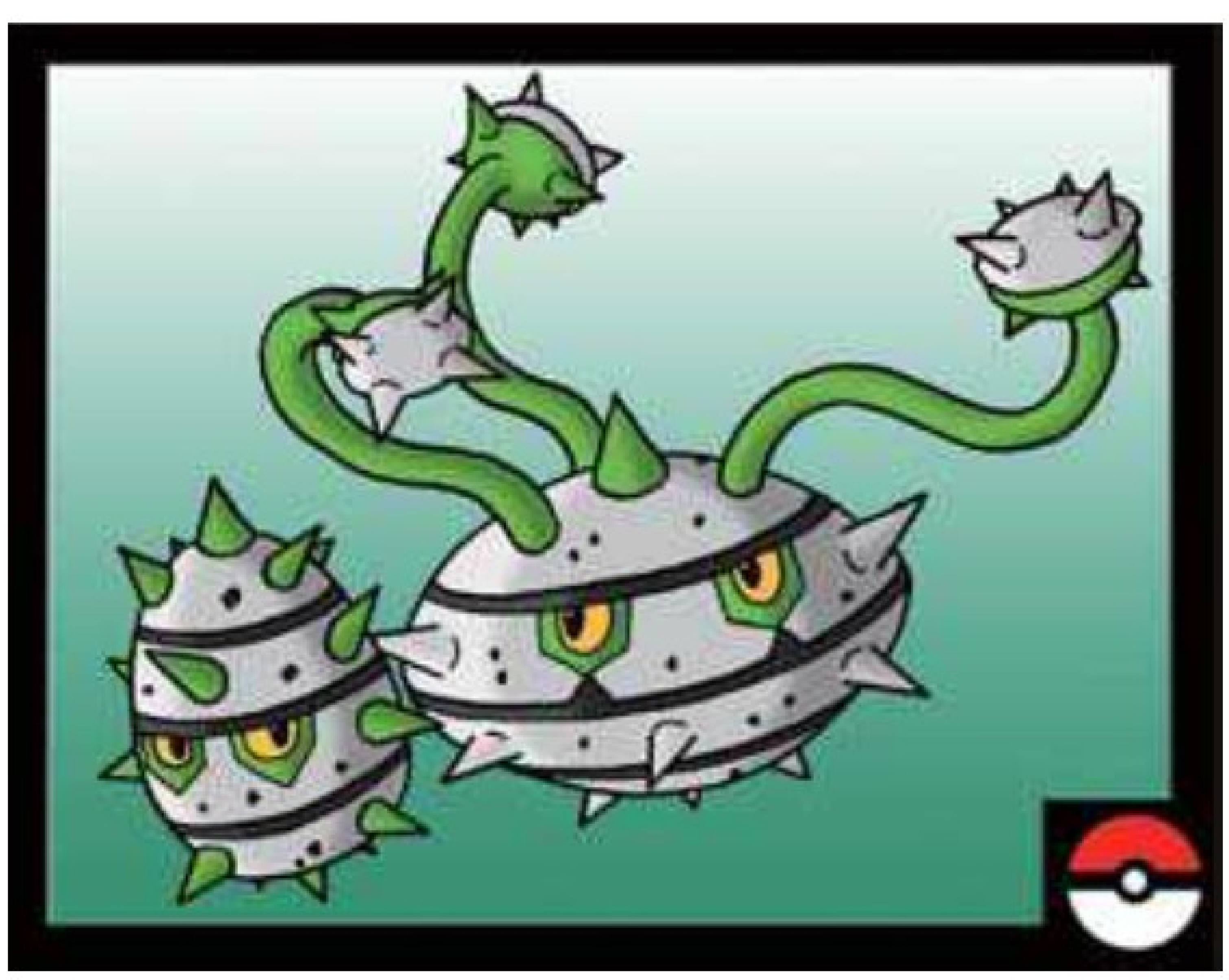
第五代的齿轮一家也在电气石洞穴里安家，其中最初的钢齿轮形态需要两个要核对齿轮的转动来产生能量；进化后的三齿轮则能通过改变旋转方向和速度来向同伴传达情感，此外还可以飞出一个小齿轮进行攻击，但如果没飞回



来那个小齿轮就会死去。而最终的复合齿轮，则有了可以通过齿轮转动充蓄电能、待充满后强力放出的核心装置。很显然，齿轮一家本身也是人畜无害，其能量安全来自于自身的齿轮转动。

铁刺种子、铁盘坚果

铁刺种子是有着草系与钢系两种属性的口袋妖怪，平常是将刺刺入洞穴的墙壁或顶部，吸收岩石的铁质，陷入危险时会发射出全身铁刺，然后趁机逃跑。进化成铁盘坚果后，其战斗便主动



多了，三个触手配上身上随时可以发射的铁磁，与强敌也完全有得一拼，而在平常，则把吊在洞穴顶端，当有猎物向下通过时，便向猎物射出铁刺——看来在进化之后，铁盘坚果已经不屑于之前只从岩石中吸收铁矿物的生活了。

地滚岩、猎捕岩、盖亚岩

这一家最早是在地下水脉之穴出现的地滚岩，而猎捕岩也出现在了电气石洞穴，其中地滚岩表面上看小不点一个，实则坚硬异常，中间的六边形虽然看着像独眼，其实却是其耳朵……进化之后，体内的核心开始醒目起来，而且可以本身不改变朝向而向各个方向走。再度进化，压缩体内的内核，便可以使出更加强大的威力了，不仅如此，身上的黄色水晶也会吸收太阳能源。



虽然说盖亚岩这一家身体坚硬、破坏力也够，但它们本身只靠体内部的内核以及太阳来补充能源，也是人畜无害的口袋妖怪。

毛球蝠、爱心蝠

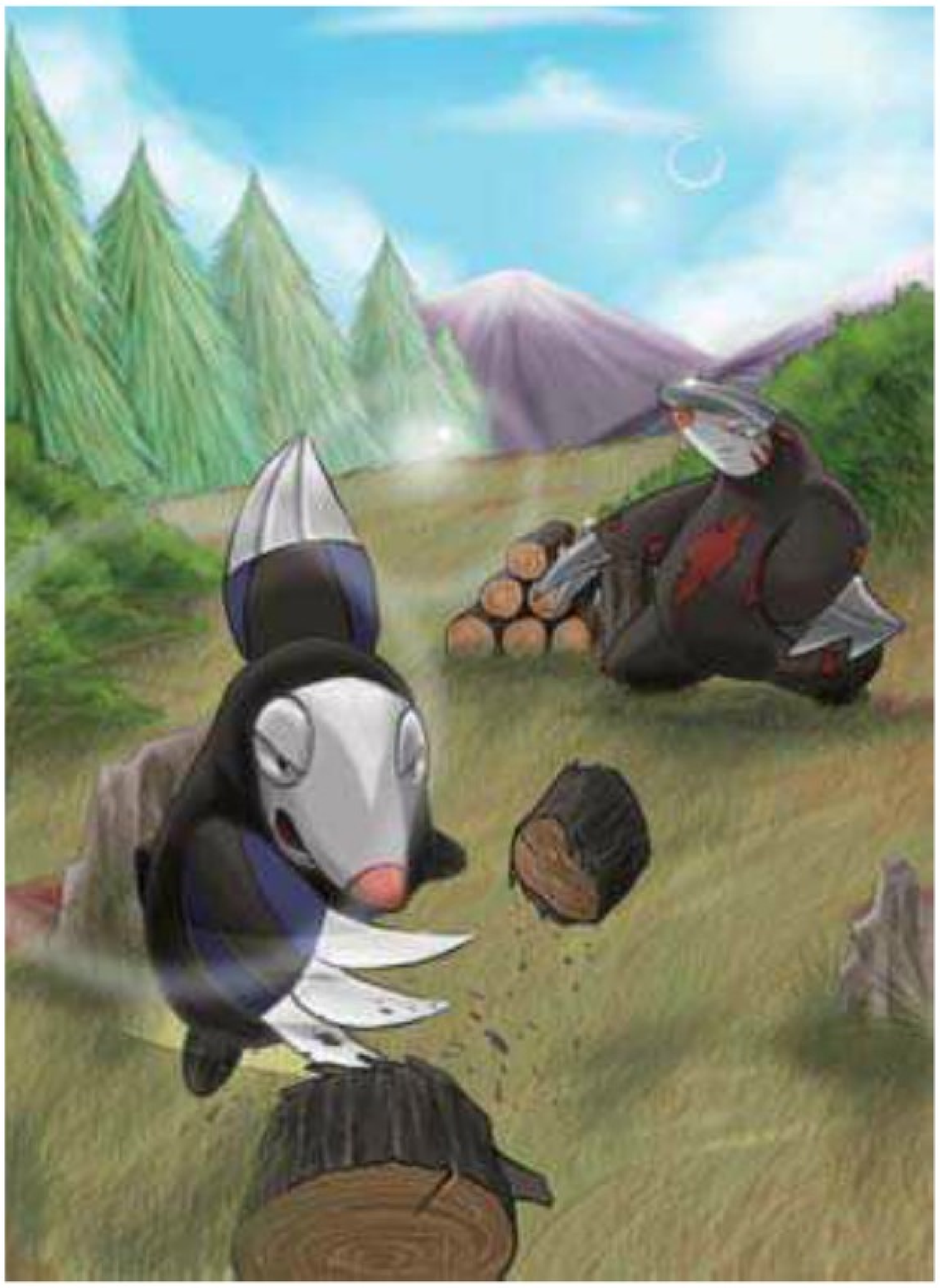
在伊宿大陆取代超音蝠的又一大洞窟中最常出现的群体，其中进化前的圆圆滚滚毛毛绒绒，用鼻子发出超声波。进化后，其发出的超声波可就不止是探路了，其发出各种波长的声波甚至能破坏岩石；而雄性向雌性求爱时发出的超



声波，即使是无关之人沐浴其中，也会心情越快。相比超音蝠，这一家蝙蝠显然更强于在超声波上的运用。

掘地鼹鼠、钢钻鼹鼠

伊宿大陆取代地鼠一家的精灵，出现前地面会泛起尘土，如果撞上去开战，往往便会遭遇掘地鼹鼠和钢钻鼹鼠。其中掘地鼹鼠通过旋转身体在地下以50公里的时速直线掘进。进化后头和指端都进化成了钻头模样，配合其地下凌厉的挖掘色度，即便是钢板



也能突破，经常会在隧道挖掘的现场看到它们。

至于食物，总结到这里的时候其实发现，官方的图鉴已经极少用“猎物”一词了……

牙龙宝宝、剑牙龙、戟牙龙

牙龙一家虽然不是伊宿600系准神，但却贵在其能力的分配极其合理上，因此直接就走起了快攻的路线。

最初的牙龙宝宝的长牙还很脆弱，不小心的话就会折断，不过折断之后再长出新的，就会越来越结实。而亚龙宝宝对自己的长牙的使用除了在树上留牙印标地盘，也用来吃了野果。进化之后，彼此之间的地盘争夺便激烈起来，而且不像小时候那样牙折断了还会长出来，因此对牙的呵护异常用心。而再次进化之后的变化就更大了——一方面牙齿坚固得可以直接切断钢筋，一方面性

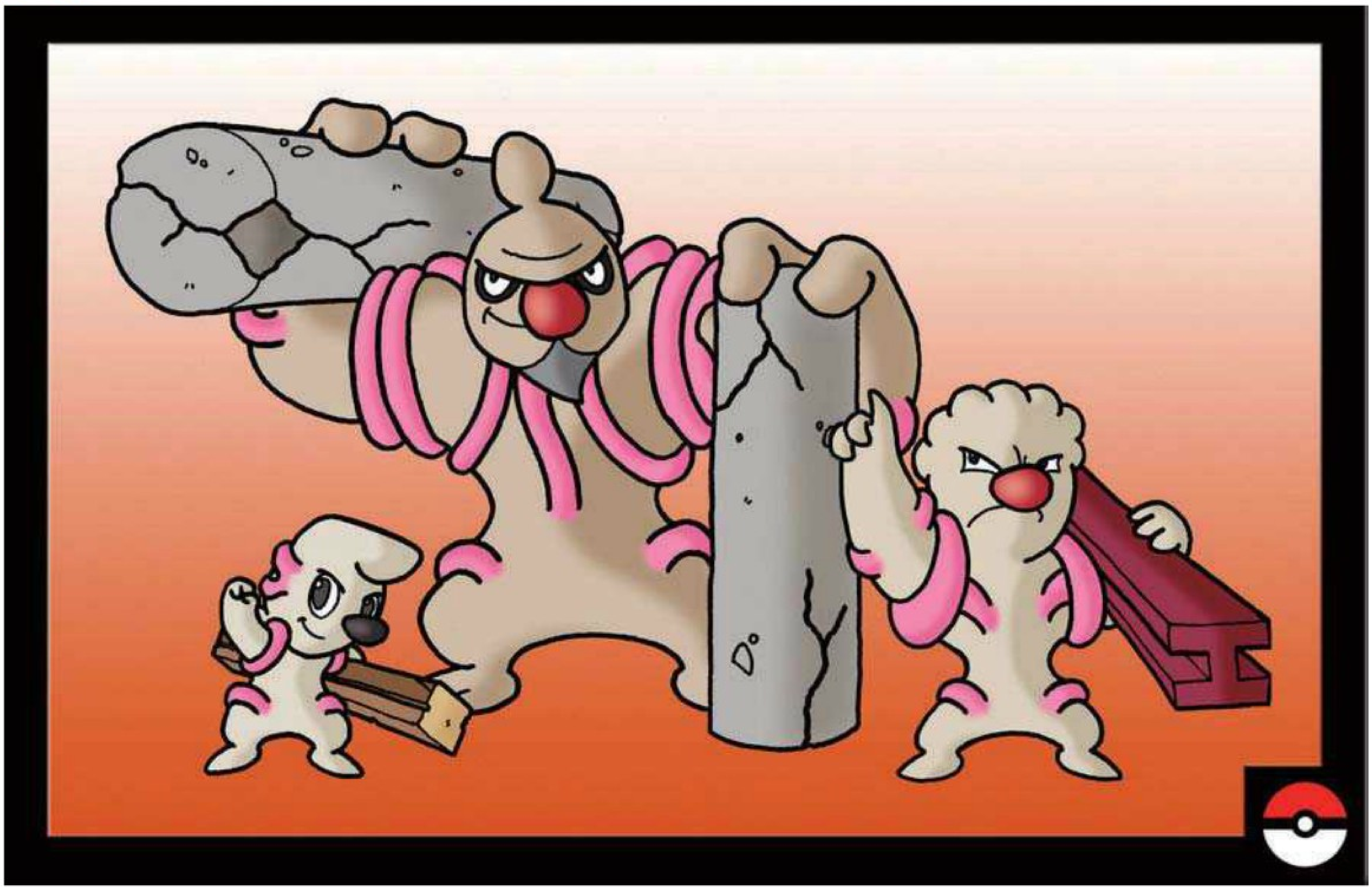


格不再那么激烈，话虽如此，但要是家园被破坏，那可是不会轻饶的。

挟木小子、擎钢力士、双柱力王

耐基山堪称是伊宿西部的大山，如果到冬天还会有冰系口袋妖怪们，由于以后有冰天雪地专题，所以这里把雪熊、弗里基奥这些放在以后说。说说这力工一家，之所以这么称呼是因为它们和腕力豪力们一样，和人类关系密切，这从三种口袋妖怪所携带的断木、工字钢和水泥柱就能看出来。图鉴里对其介绍是一方面夹着木头在工地帮忙，如果有战斗就直接抡木头棒子开战。进化之后，木头棒子换成了工字钢，其对肌肉的锻炼也增大，大到足以轻松摆平一群职业摔跤手，而其工字钢的目的之一，是拿来拆楼……而最终进化的，则是熟练地掌握着混凝土技术的双柱力王，有说法是人类的混凝土技术便是2000年前学自于双柱力王，而对于两个混凝土柱子的使用，双柱力王也轻车熟路，甚至不靠蛮力而利用离心力将其挥舞得滴水不漏。

于是这里我们看出，这系列比起腕



力，与人类共处得更彻底，当然，野生的为什么也有木头和工字钢，就也和豪力的腰带一起，成为了糊涂案……不过从挟木小子露出的牙齿上看，其素食和杂食的可能性比较大，再换句话说，已经和人类走得这么近，又操着家伙，即使脱离大自然的食物链，也不奇怪。

火犰狳、铁壳蚁

这一对依旧不是进化关系，更不是太阳岩和月亮石的对应关系，而是官方



搭配的一组食物链。其中火犰狳是捕食方，而铁壳蚁是被捕食方。本来铁壳蚁为了防止被天敌吃掉而进化出了一身钢铁身躯，可天敌又掌握了火系技能专门来烧熔铁壳蚁的外壳，最后没办法，铁壳蚁只好继续走世代的老办法：团结合力将火犰狳赶走……

小角龙、双头龙、三颜龙

三颜龙是第五世代的600准神，而存在于伊宿冠军之路的小角龙和双头龙，便成了游戏中的稀罕之物。其中的小角龙的眼睛看不见东西，但却喜欢乱咬乱撞，撞到坚硬的撞一身伤，要是撞到活物便是一顿咬。待进化成双头龙后，出了问题了：两个脑袋都有自主思维，但身子只有一个，听谁的？所以两个脑袋为此争个不休，碰到有吃的更是拼命要比对方吃得多，根本不考虑胃的感受；最后进化成了三颜龙，虽然又多出个脑袋，但好歹只听命于脖子上的那



一个了，前肢臂端的两个已经不具备思维能力，充其量算是两个脑袋型的爪子了，不过还是具有吃的能力，一旦有吃的，便是三个脑袋一起凑上去狼吞虎咽。不管怎么说，作为600的准神，三颜龙还是和叠翅鲨龙一样，堪称是地区野生口袋妖怪食物链的最顶端的。

仙钻石

在《口袋妖怪 X·Y》的映身洞窟中出现的口袋妖怪，诞生于很深的地下的高温高压环境中，头上的石头里会释放出能量，沉睡数亿年后的今天偶尔会被挖出来。而结合剧场版，则已不是普通的口袋妖怪、而是有着地底文明钻石矿国的臣民了。

音波蝠、音波飞龙

音波蝠出现在连地洞穴以及终端洞窟中，看起来是个Q版的蝙蝠，而考虑到和音波相关，初玩时相信不少人都以为又是新一代的山洞蝙蝠。但其实这种蝙蝠出现率极低不说，而培养到48级时发现，竟然进化成了游戏发售前公布的音波飞龙！这可实在是个大惊喜。比起其他蝙蝠，音波蝠非常低调，毕竟贵为龙族；而进化之后，则从可爱一下变得凶悍带着妖邪气，配合其暗夜飞行袭击猎物的说明，更是带着莫名的杀气。由于六世代的600系准神为呆萌路线的软体龙，所以凶家伙、或者说食物链顶端，就由这个暗夜猎手担当了，只是六世代开始加入的一大票仙系，需要玩家重点小心……





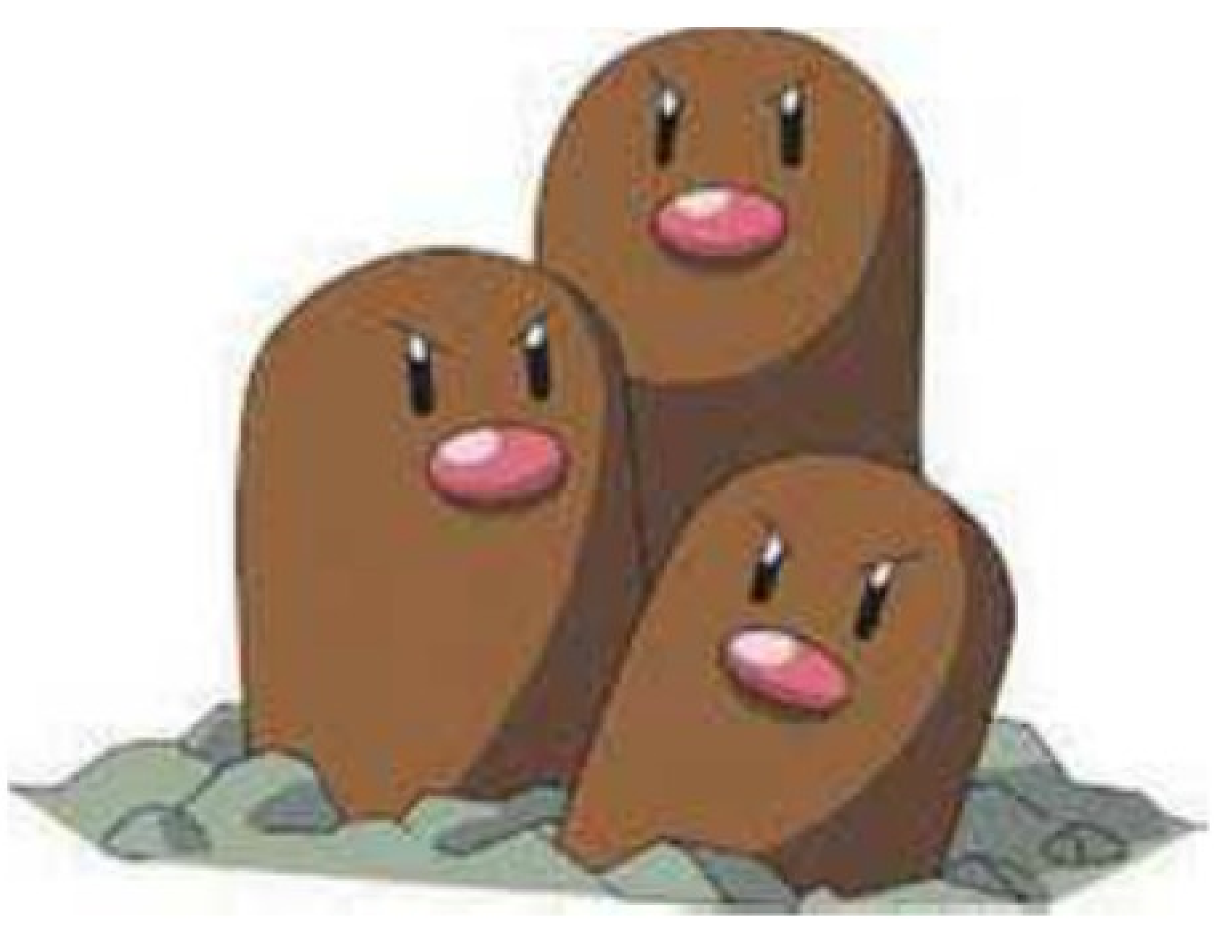
首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 16 回 不会对人类唯命是从的口袋妖怪

每一只口袋妖怪都极富个性，无论在游戏还是动画中口袋妖怪都是按照能力由弱到强的顺序登场的。于是那些战斗力极强或者特别富有个性魅力的口袋妖怪在作品中依次出现，并带动了游戏玩家和动画观众的兴趣。

在 31 集中登场的地鼠属于鼬鼠口袋妖怪，是一只会从土里钻出来的团子状娇小生物，有一点像圆筒型的蘑菇。地鼠虽然在外表上非常讨喜，但玩家在入手这只口袋妖怪后，会发现它在战场上并不怎么实用，所以从战斗能力来讲地鼠真的是一只非常不起眼的口袋妖怪早期地鼠的能力相对平庸，远不如三世代后加入特性后那么热门。。那么一只派不上太大用场的口袋妖怪为何会存在于这个系列之中呢？对于这点我个人也困惑不已。31 集后地鼠没有再在动画中登场，由于它本来就没有什么突出的特点，因此关于它的内容用 1 集



▲《口袋》中的经典形象——地鼠，现今已经衍生出了不少关于地鼠的恶搞梗。

来讲述也足够了，但对编剧们来说地鼠可能给他们的剧本写作带来了不小的难度。不过反过来想，玩过游戏的观众对地鼠这样的口袋妖怪并没有太大关注，因此就对它们没有既定的印象，于是编剧可以围绕地鼠改编出各种各样的故事，这也让剧本写作的自由度变得很高。

由于其他编剧都有另外的剧本写作任务，因此地鼠这一集的剧本写作就落到了我的肩上，正因为地鼠这个形象对于《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）的动画而言无足轻重，因此我想利用这个角色来表现我心目中《口袋》的主题，而这一集的剧本写作也让我的内心充满了喜悦。

在剧本讨论会议上由于没有人愿意接手这一集的剧本写作，因此我主动请缨接下了这任务。表面上看来我当时可能是出于一种责任心，具体来说就好像是处于一种因为没人写，我这个系列构成策划才不得不接手的情形。但事实上并不是这样，我原本就想主动接下这一集的剧本写作任务，然后将这一集动画打造得独具特色，因为我想写的是出乎所有人意料的剧本，并且这样的剧本是其他编剧写不出来的，在形式上也不同于以往的《口袋》。

迄今为止我也在这个专栏里提过很多次了——当时的《口袋》动画是以至少播放一年半为前提而制作的。即便是现在，

能持续播放一年以上的动画新作也可谓稀少，因此当年制定的这个目标可以说是非常具有野心的。

迄今为止，《口袋》的动画已经持续了10年以上了，并已成为了不知何时才会迎来完结的长寿动画。当初的公司高层在看到了《口袋》游戏的大热后就决心制作动画的做法可以说是非常具有先见之明，这点让我佩服不已。但是在当时，《口袋》动画制作失败的可能性也不是没有，提出将《口袋》动画化的制作人虽然对手下的工作人员夸口说肯定会将此作打造成大热之作，但完全可以想象他当时承受着多大的压力。

在动画制作初期，凭借《口袋》游戏本身有趣的内容和口袋妖怪丰富的数量，我觉得将其改编成150集以上的动画完全不成问题，也就是说一年播放52集的话150集左右的动画可以播三年。但身为系列策划的我当时完全没有考虑动画制作方的意愿，更没有细想这样长的动画系列是不是观众所希望的。

TV动画业界制作动画的一贯形式是首先获得人气，如果人气无法持续下去就让动画完结，因此一些动画在整体内容的衔接上就会变得非常突兀。我担任《口袋》的系列构成策划之初就以一年半的播放时间为前提考虑了整个动画的大纲。按照我当时的设想就是在第80集左右的时候就掀起剧中的最高潮，给观众一个要完结的信号。如果动画要继续播放，那么我就会在这个最高潮剧情的后面穿插一些其他的内容。

总的来说在开始写作第1集剧本时我就构思好了最终回的剧情，并且在剧本开始写作之初，第二世代《口袋》游戏的制作也恰好临近了尾声。但这个第二世代并不是第一世代的接续，虽然游戏的基本玩法得到了继承，但游戏中不仅更换了与以往截然不同的全新舞台，也有许多的新口袋妖怪登场，这都让整个游戏都散发出一种焕然一新的感觉，不过玩过第一世代的玩家可以在第二世代中很快上手。但如果第二世代是第一世代的续篇，游戏制作者为了满足玩家就只能提高游戏的难度，这就会让从第二世代才开始接触游戏的新玩家难以上手。《口袋》本来就是面向儿童群体的游戏，如果初次接触系列游戏的小孩就被游戏的高难度吓到的话并不是件好事。儿童向游戏的一个目标就是既要伴随老玩家的成长又要同时吸引新的低龄玩家的加入，因此游戏制作公司决不能让在第一世代好不容易吸引到的游戏玩家在第二世代中流失，于是游戏的第二世代必须兼顾新老玩家的要求。

虽然这样的考量连我这个游戏制作的外行都能设想到，但要将其付诸实践却是一件困难的事情，毕竟达到这个目标需要游戏制作方投入更多的精力。就《口袋》的例子而言，游戏的制作人为了满足新老玩家的要求就必须致力于游戏品质的提高，最终第二世代的游戏是在预定制作完成时间的两年后才完成的。虽然这样的方式拉长了制作周期，但不制作续篇而是将续作独立出来，以全新形式呈现的做法也为《口袋》的动画制作提供了经验。

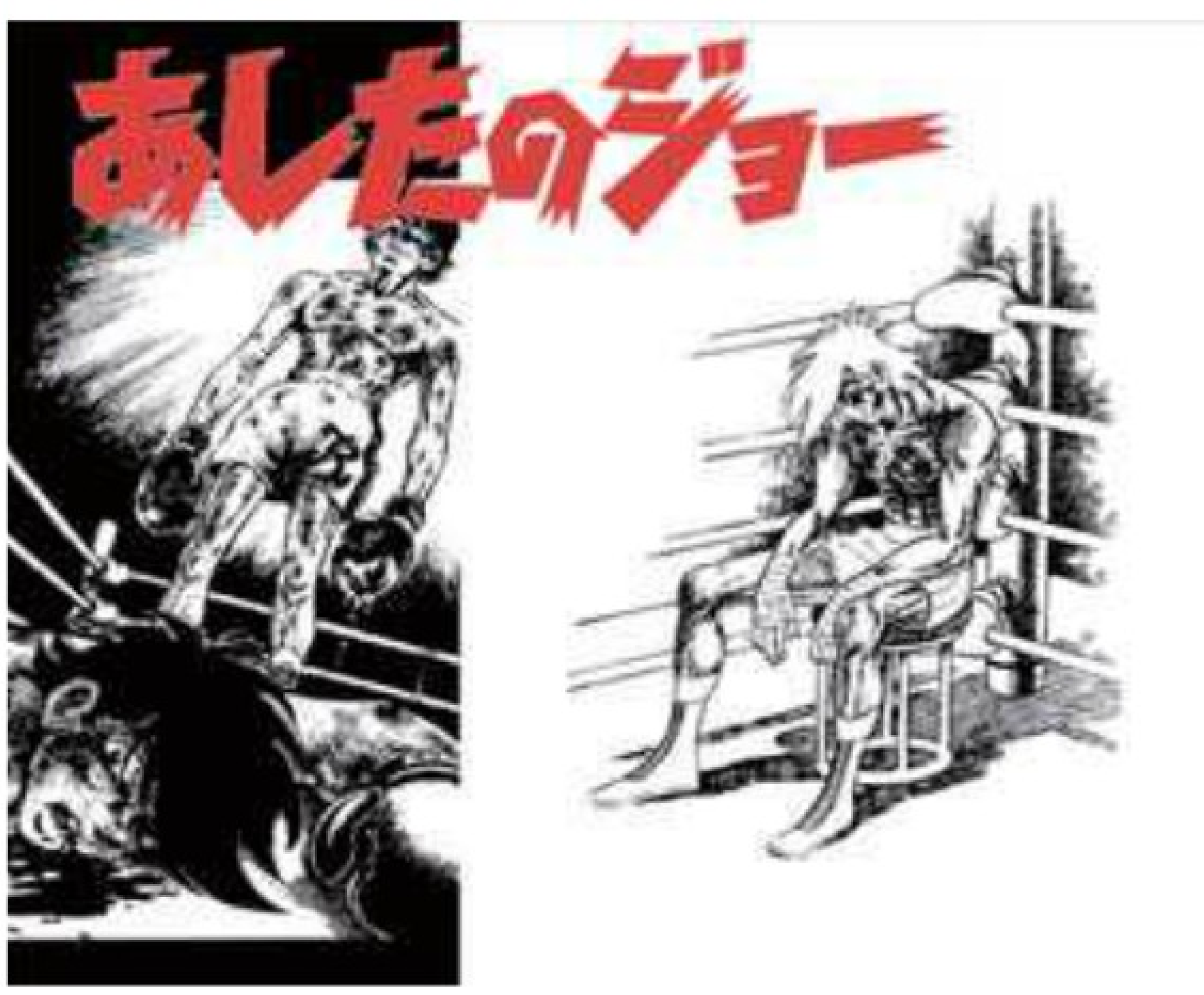


▲第二世代的游戏背景虽然在第一世代的三年后，但无论是剧情还是系统都有较多的革新。

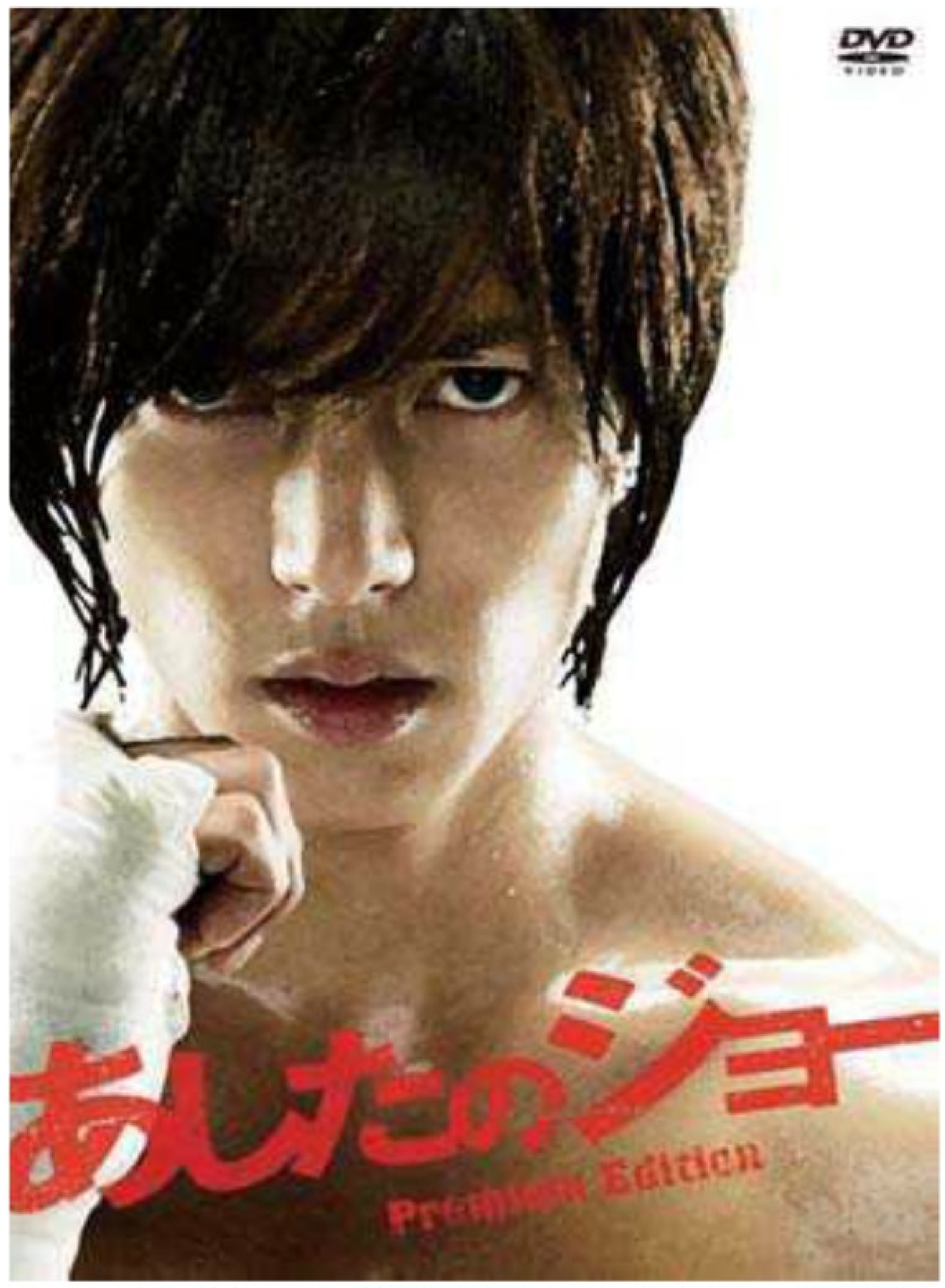
玩过第一世代的玩家在接触到新的第二世代后会带着再次从原点开始的心情进入游戏之中，可是动画向来只有一个主角，

如果动画的第二世代依旧是第一世代的续篇，那这个主角在第一世代的相关剧情结束后就应该已经成长为了实力非常强的角色了。那么在续作中主角只能以变得更强来作为今后的目标，这就让剧情方面的设定不得不逐步升级，比第一世代更为强大的口袋妖怪也被迫登场。作为口袋妖怪训练师的主人公会定下越来越高远的目标，口袋妖怪也只会一个劲地变强，如此循环下去剧情的升级就会变得永无止境了。于是一部本来可以在剧情细节上下功夫的动画就变成了一部只有一心奋发向上的主人公和越变越强的口袋妖怪的故事，整部动画中就只会充斥着各种各样的，为变得更强而展开的战斗场面，这样的动画不仅在内容上枯燥无味，也会给观众们灌输“强大即为真理”的刻板印象。

多年后《口袋》已经成为了一部大热的作品，但从某个担任《口袋》动画剧本写作的编剧口中我听到了这样一句话——“写《口袋》剧本的我们都是人生的赢家。”这让当时的我震惊不已。如果编剧群体里都要区分出赢家和输家，那么作为人生赢家的《口袋》编剧将“强大即为真理”的主题附加在动画中也就不意外了。但事实上《口袋》动画最终想要传递给观众的其实是“胜利是否就一定伴随着荣誉”这样一个辩证的理念。《口袋》的主人公也可能会像《明日之丈》和《巨人之星》中的主角那样，在拼尽全力后突然顿悟并最终从自己一直活跃的舞台上悄然退场。



▲《明日之丈》漫画的最后主人公矢吹丈以点数之差落败，在交出自己心爱的手套后安详地离开了这个世界。这一幕因完美诠释了“将自己的生命燃烧至灰一样白。”的理念而成为了日本动漫史上的经典一幕。



▲在2011年推出的《明日之丈》的真人版电影由日本人气偶像山下智久出演。



▲《巨人之星》讲述了主人公在严厉父亲斯巴达教育下，历经艰苦的磨练成为巨人队的顶尖球员的故事。最终主人公因为长期，投球左腕累积了严重的伤病而引退。

我是不会在以儿童为受众的《口袋》

动画中加入这些带有大人价值观的结论，并且我本身也不想做这样的动画。

《口袋》的世界是一个让小孩子们在其中进行梦幻般冒险的世界。当他们变成大人后就会自然而然地从这个专属于孩童的虚构世界中毕业，但我不希望看到那些孩子们在进入大人的世界后露出一种杀气腾腾的眼神，相反的我也不希望他们会在突然顿悟后消极地逃避这个世界。换句话说，我想通过动画传递出的价值观养育出这样的人——外表虽然是大人，但内里依旧保留着一颗童心，并能领会到虚构世界的美好。

我一直希望《口袋》的世界能在观众从孩童成长为大人的过程中占有一席之地。小孩子们总有一天会与《口袋》世界中告别，但我希望等他们成为大人后会通过这部动画来怀念自己孩童时代的美好。举例来说，停止收看《口袋》的动画就是一种与《口袋》世界告别的方式，但这样的告别并不意味着观众从此就必须带着一种悲壮的情绪进入大人的残酷世界，而是希望他们能够更加满怀希望地迎接未来。

我在《口袋》的动画中虽然加入了带有完结暗示的内容，但还是心想若是动画获得好评，就让动画和游戏一样换一个新的主人公并展开动画的系列续篇。在《口袋》动画制作之初大家都干劲满满的时候，我作为系列构成策划就已经考虑好了要让《口袋》动画以何种方式完结，但由于不想给当时充满干劲的动画制作相关人员浇冷水，因此也就没有过多谈到动画完结的相关问题。事实上，当时只有我一个人仔细设想了从动画播放之初到完结的情形，其他的工作人员都觉得播放一年半是理所当然的，并且还想尽可能地延长播放的时间。动画播放的数年后我从总导演处得知他当初就打算把《口袋》打造成能播放十年以上的长寿动画，现在这一切的设想都已成真，而且主人公一直也沿用的是同一个人。但对我来说动画刚开始播放的那一年半才是关键。

让我们把话题回到地鼠上来，如果以一年半的动画播放为期限，那么动画差不多就会有 80 集左右。而有地鼠出场的 30 集就是 80 集动画中一个应该掀起高潮的地方，并且按照原先的想法，我还打算将此集与最终结局的高潮内容联系起来。地鼠的这一集就像我之前提到的那样，是可以让编剧自由发挥，并为最终回埋下伏笔的一集。当我正在思考如何写这一集的内容时，为《口袋》动画写小说的工作找上了门来。让我为《口袋》写小说是一位与动画相关制作人的好意，并且在我写小说的期间，为了不耽误剧本的写作团队制作人还特地招来了两位新编剧。而小说方面，出版社和游戏公司虽然都没有给出具体的限制，但也没有丝毫想让我自由写作的意思，他们要求我必须根据已播放的动画内容来写，并且其中不允许出现任何偏离原作的内容，满足了这个前提后才能根据我的个人意愿来进行创作。不过光从他们委托我来写小说一事就足够说明《口袋》相关公司的高层对于我的信赖了。

虽说是《口袋》动画的小说版，但我不觉得将动画原原本本地写成文章就能构成一部小说，这样的话还不如以胶片漫画的形式将动画台词和画面原封不动地以漫画的形式出版。如果想让小说有价值就必须在里面涉及许多动画中所没有提到的内容。关于这点我没有与任何人商量，在小说中用自己的方式写了许多关于《口袋》世界观的东西，这些内容都没有在动画中出现过，写的时候我也参照了游戏的官方指南和攻略本，里面虽然对口袋妖怪和人类的相关历史有所提及，但都含糊不清，并且这些内容与游戏本身的联系也十分勉

强，其余的就更不用说了，尽是些牵强附会、内容肤浅的东西，与口袋妖怪的世界观可以说没有任何联系。

如果是游戏的话，玩家只要一进入游戏，就会融入到充满跌宕起伏的剧情中，陆续登场的口袋妖怪也会给玩家带来新鲜感，让玩家更好地享受冒险的乐趣。很多玩家在玩游戏时都觉得只要遵守了游戏规则就好，并不会关注游戏的世界观是如何构筑的——简而言之就是只要在既有的世界观中享受游戏的乐趣就好。但是在小说和动画中，就算没有直接对登场的人物和其周围的环境进行描写，但他们其实都有着各种各样的过往，这些登场人物也都是在这些“过往”的基础上展开行动。并且《口袋》动画所表现的内容也和游戏一样——整个动画就是一场通过入手各种各样的口袋妖怪然后进行战斗的冒险之旅。

玩家选择《口袋》的游戏会有着各种各样的理由，但让观众选择观看《口袋》的动画所考验的就是动画制作者的创作能力了。

就算没有在动画中提及，动画主人公也有着自己独特的经历，口袋妖怪的世界也有着其自身的形成历史。这些都构成了主人公的行动动机，并决定了主人公周遭的世界的相关内容。在我接受《口袋》系列构成策划的工作时，首先想到的问题就是究竟什么是口袋妖怪，口袋妖怪所生活的世界是怎样的。虽然从印象上来说动画所表现的内容就是一段小孩子们憧憬已久的梦幻般的冒险旅程，但我一直都在思考这个世界具体包含着什么内容，比如口袋妖怪世界的历史，以及登场人物的具体经历等。如果不将这些内容设想好，就无法将整个系列的构成、《口袋》动画的主题和结局清晰地提前构思出来。

在写第1集的剧本前，我按照游戏内容尽可能地创造了完整的口袋妖怪世界的世界观，并将其写成文章放入了《口袋》的小说中。幸好游戏制作方并没有对小说的内容提出异议，可能他们也觉得让我来对《口袋》的一些背景内容做一些解释比较好。说到《口袋》的世界观，其中可以用来作为主题的内容有很多，每针对一个主题都可以想出一个对应的结局。光从口袋妖怪的世界观出发就有如此之多的主题，可以说这也得益于游戏本身那庞大的世界观吧。

从一个游戏虽然可以衍生出多个主题的《口袋》动画系列，但总的来说《口袋》动画的一个最重要的主题就是人类和口袋妖怪的关系。但我并未觉得人类与口袋妖怪之间最好关系的表现是能够和谐共处，因为这样的想法实在是过于天真。毕竟在《口袋》的世界中生活的只有人类和口袋妖怪，如果将人类和口袋妖怪的关系投射到现实世界中也就是指人类和除人类以外生物的关系——也就是人类和自然界中生物的关系，再进一步延伸的话《口袋》所表现的其实就是人类与自然的关系。

在《口袋》的世界中，人类得到了口袋妖怪后，这些口袋妖怪就变得对人类唯命是从，并会为了人类而战斗。从另一个角度来看就好像是人类在驯养大自然一般。但事实是怎样的呢？口袋妖怪原本就是很容易与人类和谐共处的生物么？在小说中口袋妖怪是人类无法理解的不可思议的生物，因此和口袋妖怪的关系变好说到底也只是人类自相情愿的解释罢了。动画中将这个观念非常直接表现出来的地方就是地鼠，具体来说就是地鼠将小说中口袋妖怪世界观衍生出来的主题和动画的主题重合在了一起，并且为了与《口袋》动画最终回的内容衔接起来，我还给它添加了性格方面的特征。

在动画中，地鼠是在某座山中妨碍水坝工程进程的口袋妖怪，对人类来说就

如同“害虫”一般。但地鼠并不是主观上想妨碍水坝建设，也没有与人类敌对的意识，它只是碰巧在那里生活而已。从另一个方面来讲地鼠也就没有想主动与人类交好的意愿。地鼠妨碍了人类，但人类想要将其驱逐出去却是一件困难的事，因为抓口袋妖怪的精灵球是无法对地鼠使用的，因此地鼠虽然不是什么厉害的口袋妖怪，但人类也确实对它无可奈何。我一开始就计划在第31集《好多地鼠》中提到不会受人类摆布的口袋妖怪，然后再在最后的80集左右的大结局时用它们突出人类与口袋妖怪的关系问题。其他工作人员在听了我的构想后也纷纷说虽然这样的设置很有意思，但把地鼠的内容硬扯到大结局就显得有点用力过猛了。

动画开始播放后人气变得越来越高，于是就不可能让动画在一年半后完结了。由于动画系列变得越来越长，原本可与大结局的内容产生联系的第31集在动画中的存在感也越来越淡薄。在动画播放了3年后再度看到第31集的内容，恐怕不少人都会摸不着头脑这一集到底是为了表现什么而创作出来的。

《口袋》动画的播放能够延长，想必也遂了许多工作人员的愿望，对于凡事总会提前做好最后打算的我来说，虽然已经考虑好了动画倘若没人气后让它怎样与观众告别的具体细节，但能将这个动画继续播放下去总的来说是一个值得令人高兴的“失算”。结果我所设想好的能掀起最高潮的内容到现在也没有使用，并且在动画播放了三年后我自己也开始觉得《口袋》其实已经不需要什么过分夸大的主题或者大结局了。主人公和同伴以及皮卡丘踏上了旅程，并邂逅了各种各样的口袋妖怪，然后在道馆战或者联盟战中用口袋妖怪进行战斗，接着火箭队出场，跟主人公一顿胡搅蛮缠，被惯例地打倒后火箭队再哭着跑掉——这样重复的模式对观看的小孩子和他们的家人来说，就像每一周的例行活动一样，这就让这个动画自然而然地融入了他们的生活当中。

《口袋》就像水户黄门一样，俨然已经成为了一个长寿的项目。每年夏天在游戏新作发售后都会上映动画的剧场版，并且这些作品都在当年成为了大热之作。



▲被称为日本包青天的水户黄门。

与其他会在质量上被他人苛求的作品不同，《口袋》已经成为了在名头上就已经具备极高价值的动画。它得以长时间维系的背后也有着工作人员们相应的努力。倘若《口袋》动画真的是过于千篇一律，那么观众们肯定早就对其感到厌倦了。《口袋》的动画虽然有一个模式，但其实每次在内容上都会有些许不同，比如至少每集都会有新的口袋妖怪登场，但仅仅只有这点也不足以支撑《口袋》的动画延续10年以上。如果想要在不改变既有模式的情况下让一部作品受到长时间关注，就必须注入一些出人意料的东西——这才是一部作品得以存续的关键。

我个人对于已经持续播放了十年的《口袋》动画满怀敬意。但如果没有最开始的一年半的辛苦，也就没有动画后来如此顺利的成功。对于参与了《口袋》动画初期工作的我来说，目睹了这部动画在上升期时发生的种种事情，这些都让我难以忘怀。《口袋》动画在获得了巨大人气的同时，也带动了游戏的人气，

这圆满地实现了策划《口袋》动画的那位制作人的目标。

而且动画版的反派——火箭队中的小次郎、武藏和喵喵也受到了广泛的关注。在我写完地鼠那一集的剧本后，因为要专心小说的写作，所以在一段时间内即使出席了剧本讨论会也没有继续参与剧本写作，虽然为火箭队的主题曲写词的工作找上了门来，但由于都是《口袋》的相关工作，因此负担并不大。但某天我被突然叫去了《口袋》动画制作的高层会议，因为几个月前一些小孩子在看了某集动画后发生了原因不明的晕厥事件。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



在很长一段时间里，我们一直都在探讨关于原创性的话题。

你在这世界上就是独一无二的，因此谁都会有专属于自己的原创性，并且会非常重视自己注意到的细节，然后反复提到它。但是这样的原创性，只是表明了自己和他人是不同的，甚至还可以简单地被归类于自我意识过剩而已。

你所写的带有原创性的剧本，必须让他人也感受到剧本的魅力，并能激起对方的原创性——也就是说，你所写的剧本能够启发阅读的人来表现他自己的原创性。

无论是动画还是电影，都是一个人无法包揽的，这些都需要集结各个环节的原创性。如果担负各个环节的工作人员都充分发挥出了自己的原创性，那么这部作品就会充满其独特的魅力。

但这样就可能会有人想，如果人人都发挥出了自己的原创性，那么一部作品可能就会变得四分五裂了。但事实上这样的情况并不会发生，让每一个环节都具有原创性是一个作品在开始创作之初就应该具备的基本理念。并且剧本的原创魅力可以通过其他环节工作人员的原创性更好地表现出来。

富有魅力的剧本可能会诞生出糟糕的作品，但从糟糕的剧本中绝不会得到优秀的作品。无论是动画还是电影，其质量在很大程度上都要依赖于剧本，这可以说是业界中流传已久的常识了，归根结底恐怕也是因为剧本的魅力才能激发出工作人员们隐藏已久的真正实力吧。

但对一个编剧来说，想要写出这样的剧本可以说是难于登天的，因为现实中并没有多少剧本可以完全承载着编剧



的原创性并且体现出编剧的个性魅力。进一步来说，能意识到自己所读的剧本是极富原创性的工作人员也很少。如果一个人一直读的都是内容糟糕没什么魅力的剧本，那么他（她）对剧本的鉴赏解读能力自然也会下降。因此让没什么鉴赏能力的工作人员来看剧本的话他们就会觉得平庸甚至糟糕的剧本也是可以使用的。他们会一边想着“这真是一个无聊的剧本啊……不过这个剧本符合制作周期的预算。”然后一边给这类剧本放行。于是只要能过工作人员审核这关，编剧也就知道了如何投审核剧本的工作人员的所好。这样一来就陷入了一种恶性循环，编剧的水平于是也开始渐渐下降。如果有原作就更好了，编剧甚至会原封不动地将原作的内容搬入剧本中，然后让工作人员按照这样的剧本绘制分镜，有些动画在制作时甚至还直接省去了绘制分镜的步骤。

一些自我表现意识较强的导演会故意不使用编剧，而是按照自己的意愿写剧本然后直接绘制出分镜。虽然这样的自我意识过剩有时会导致用力过猛的情况，但有时也会出现高质量的作品，效果甚至比原封不动按编剧写的剧本创作出来的作品要好得多。也正因为有了这样的实例，动画业界开始渐渐不再重视剧本，并且这样做的业界人士甚至还日益增加。

反过来想想，这样的结果其实也是无法写出独具魅力剧本的编剧们的自作自受。

我有一个熟人是著名的编剧兼小说家，他曾这样说道：“虽然现在教剧本写作的学校和书越来越多，但具备剧本写作才能的人却越来越少。以前虽然也是这样，但近来这样的趋势却越来越严重。”

我也认为近来的日本电影、电视剧或者动画在内容上变得越来越无趣，并丧失了影视作品原本应该具有的魅力。虽然我也曾怀疑过自己会不会是因为上了年龄在审美上越来越与时代脱节，但毫无魅力的剧本越来越多却是一个不争的事实。

那么面对这样的情形编剧们接下来应该怎样应对呢？




第8卷 第3话
突入！破裂世界！

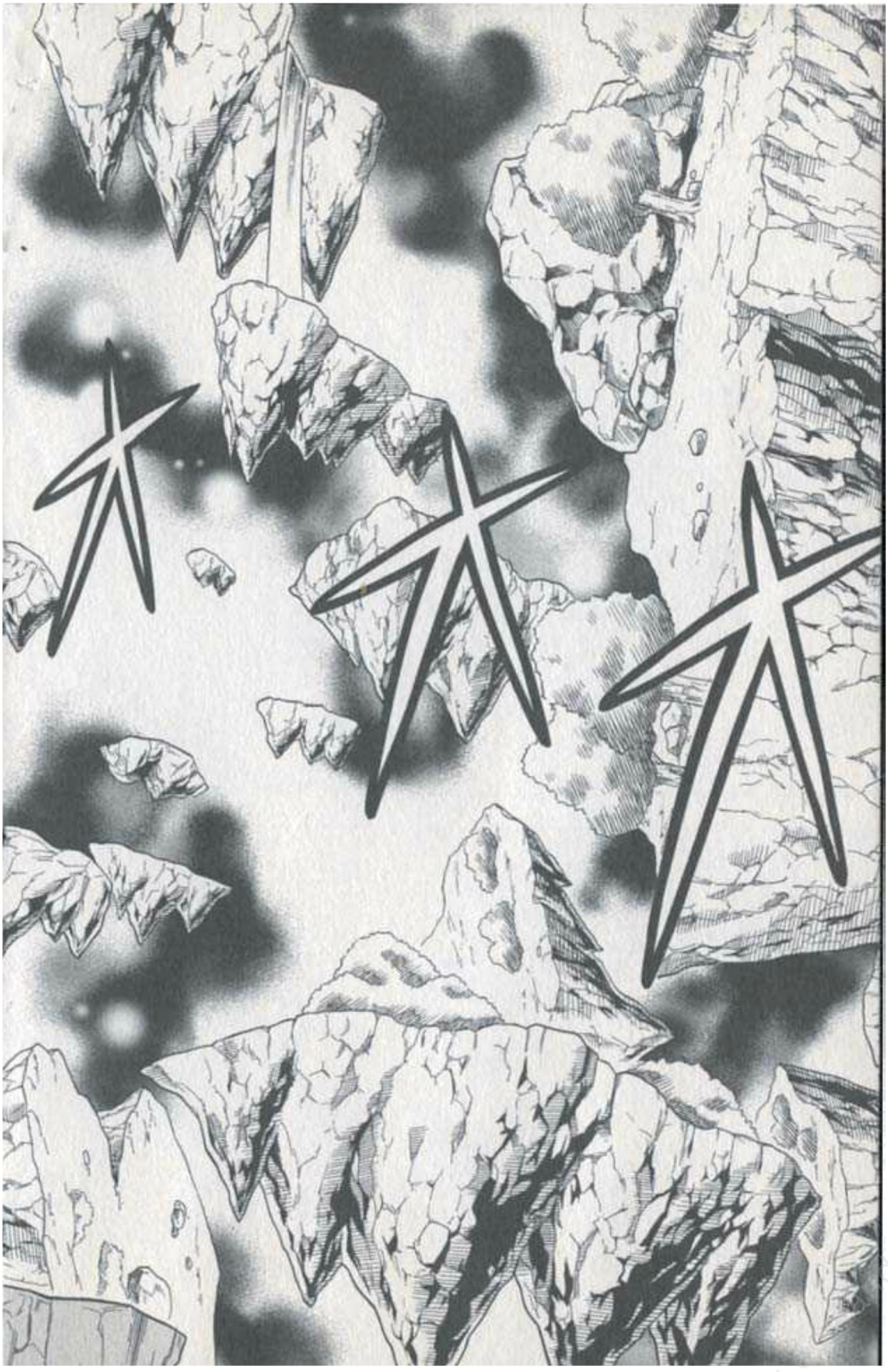

哇！
刚才的是什么！
不、不行了，停下来快龙！


好痛……
喂，大家都没事吧。
啊，没事……
不过，要怎么在雾中前进啊。
正电宝宝也不知道吗……
普拉……
该怎么办……
嗯？
唔啊


什、什么声音……
呀
唔啊……
救命
唔
惨叫声吗……
咦
是什么啊……
唔啊……
呀
这就是破裂世界吗，诶？
救、救救……
别开玩笑了，把雾吹开就明白是怎么回事了！


驱雾!
サァァァ!
???
什、什么!


这里是怎么回事啊！




这里是怎么了？上下不分么？
ゴオオオ
……！
喂！看那边！
银河团员们都被打倒了！
刚才的惨叫是他们发出的吗！


普拉！
普拉！
喂，正电宝宝
トン
トン
啊！
老爹！
普拉！普拉！
老、老爹！
ヌッ…
晴、晴太，那是！


基拉帝纳


那就是基拉帝纳……
……总感觉
基拉帝纳那家伙……
不会是在生气吧？
这家伙肯定……


肯定是在生气啊！
啊！
快跑！
没路了！


唔，够不到吗！
但是没得选了！
ダン
哦哟哟哟哟！
とん
フョョョ～
?
哦哟哟?
那是怎么回事，晴太！
哇
虽然不知道怎么回事，不过看起来没问题！
现在可不是考虑的场合
我也跳！
トーン


呜哇！
躲到那边的岩石后面去！


ドス
这里到底是怎么回事嘛。
我也不知道啊。
竟然被基拉帝纳袭击……
就是啊，可恶的基拉帝纳……
布鲁托，是你！
咦！晴太！
布鲁托！我要逮捕你！
惊吓
啊呀呀。
……在这之前你先解释一下，这里是怎么回事？基拉帝纳为什么会暴怒？
呼～
这个破裂世界是一个上下不分的古怪世界。
除了基拉帝纳之外根本没有其他口袋妖怪……


本打算用洗脑装置捕获它，没想到完全没用，部下被全灭了……
ガクガク
基拉帝纳是个非常暴躁的家伙！
你又使用那个机器！就是这样才激怒了基拉帝纳！
果然还是要逮捕你！
咦！
原来如此，果然那家伙在生气吗……
不把它的怒气给平息下来的话……
被、被发现了！
ヌッ…
グルルル…


还没完呢，基拉
帝纳……


来吧，基拉帝纳，让我来做你的对手！
让我们血战到最后！
ピキピキ
喂，如何啊，基拉帝纳！


喂，说好的平息怒气呢！
这不是在挑衅吗！
吼！
来战斗吧，基拉帝纳！

神奇宝贝特别篇

四十六卷简介（下）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

布莱克在自由庭院岛成功收集了胜利精灵比克提尼的资料，并且在前往雷文市的4号道路上遇到了四天王之一的越桔；在雷文市怀特举办完精灵音乐会后被N带到了摩天轮，而还蒙在鼓里的布莱克则击败卡米兹蕾赢得第四枚徽章。

本辑概要

卡米兹蕾到控制室检查，发现喷气过山车的错误启动是佐罗亚的恶作剧。另一边的摩天轮里，N看出了怀特的暖暖猪想战斗的本意，将暖暖猪留在了自己身边，让自己的藤爵蛇陪着逃走的怀特。逃走过程中怀特失去了意识，被四天王之一的莲雾所救，看到莲雾的布莱特以为是他绑架了怀特，二话不说便发起了攻击，却被莲雾轻松击败。说明来龙去脉后，莲雾把怀特交给了布莱克，自己便匆匆赶路去和他的师傅阿戴克会面。

怀特在医院醒来后，把事情的经过告诉了布莱克，布莱克怀疑藤爵蛇是间谍，命令朝阳猪攻击藤爵蛇，却被轻易躲过了。无可奈何的布莱克后悔没有向莲雾多打听一些，这时突然走来一位厨师模样的大妈，问他们要不要吃点心，她是用房车开移动式面包房的由江小姐，去过各种各样的城镇，与各种各样的人打交道，知道各种各样的情报。她告诉怀特和布莱克，与精灵音乐会同时进行的还有“炒热精灵战斗的计划”，莲雾先生和他所等待的人正是为了这个计划而来，而应用于这个计划的设施即将开张，并把他俩带到了地铁站。

地铁里，莲雾正和阿戴克战斗着。一场激战过后，阿戴克再次战胜了他的徒弟。这次他们受雷文市市长之邀前来担任这种战斗系统的顾问，阿戴克不愿等迟到的市长，到野外和爆蛮牛玩耍起来，并吸引了很多野生精灵的加入。市长来到后，向他们介绍了“战斗地铁”，它是利用扩张于伊宿地区的地铁铁路网的战斗系统，



需要运行专用车，并在里面进行淘汰战，车辆由七辆编成，每一辆作为一个斗技场使用，挑战者需要以战胜七人为一周来进行挑战，路线的预定包括正在施工当中的共有八条，其中六条处于可运行状态，用于单打、双打、协力对战的路线各两条，分为了“入门用”与“高手用”，当挑战者经过几周并到达作为节点的最终战的时候，接受其挑战的就是地铁大师诺波利和库达利。

怀特决定乘上试运行的地铁进行战斗训练，BW演艺所暂停营业，并将精灵们还回各自主人的手中。怀特在捕获四季鹿时，得到了藤爵蛇的保护，并成功对它下达了指示，在布莱克的示范下，怀特终于将四季鹿捕获，而布莱克也捕获了太古龟。这只太古龟竟是莲雾因为受不了它那顽固的性格而放归野外的。

怀特乘上地铁，带着藤爵蛇、四季鹿和布莱克借给她的豪武战鹰出发了。

剧情评析

佐罗亚再次戏耍了布莱克和卡米兹蕾，它似乎一直在尾随着布莱克。但它又不露面，只是时不时地给布莱克出点难题，它究竟意欲何为呢？比起这，N夺走了怀特的精灵，并留下了自己的藤爵蛇的行为更让人匪夷所思。

在N的一顿忽悠之下，怀特的暖暖猪迷失了自我，选择跟着N尝试不同的生活方式。原来从来没参加过战斗的暖暖猪在尝到对战胜利的喜悦之后，必然会被那种感觉冲昏头脑，做出不理智的判断。所以说，笔者以为现在暖暖猪选择了N，这并不是在理智的情况下做出的选择，将来的某一天它绝对会想回到怀特的身边。怀特对此也深信不疑，所以她才决定参加战斗地铁来增加自己对精灵对战的理解和认识。

布莱克在不知道莲雾身分的情况下和他进行了一场简短的对战，布莱克惨败给了莲雾，这表示目前的布莱克与四天王的实力还有很大的差距，更别说是冠军了。阿戴克和莲雾战绩可是一千多比二，可想而知，布莱克的实力还有待提高。幸运的是，布莱克无意间捕获了莲雾放生的太古龟。四天王看中的精灵想必应该是比普通的强上好几倍，只可惜顽固的性格让莲雾对它失去了兴趣。如果布莱克可以驯服这只太古龟的话，那么他的战力将会提升很大一截。

布莱克和怀特两人在此分别，对战斗一窍不通的怀特能否通过战斗地铁的考验，布莱克又能否继续顺利地完成剩下的道馆挑战。请大家继续关注特别篇简介。



口袋妖怪四格学院


最喜欢圆形的粉红蛋
生日蛋糕的胚子就差不多做好了。
将西式生蛋糕涂上奶油……
哎呀！
这个形状……
啊啊啊啊。
最喜欢圆圆的东西了！
ぐしゃ
べしゃ
不要跳进去啊！
最喜欢直线的音速鼬
用奶油稍作装饰就完成了。
让我来试试！
开始啦！
我是最喜欢直线的音速鼬！
奶油也要用直线！
你往哪里跑！

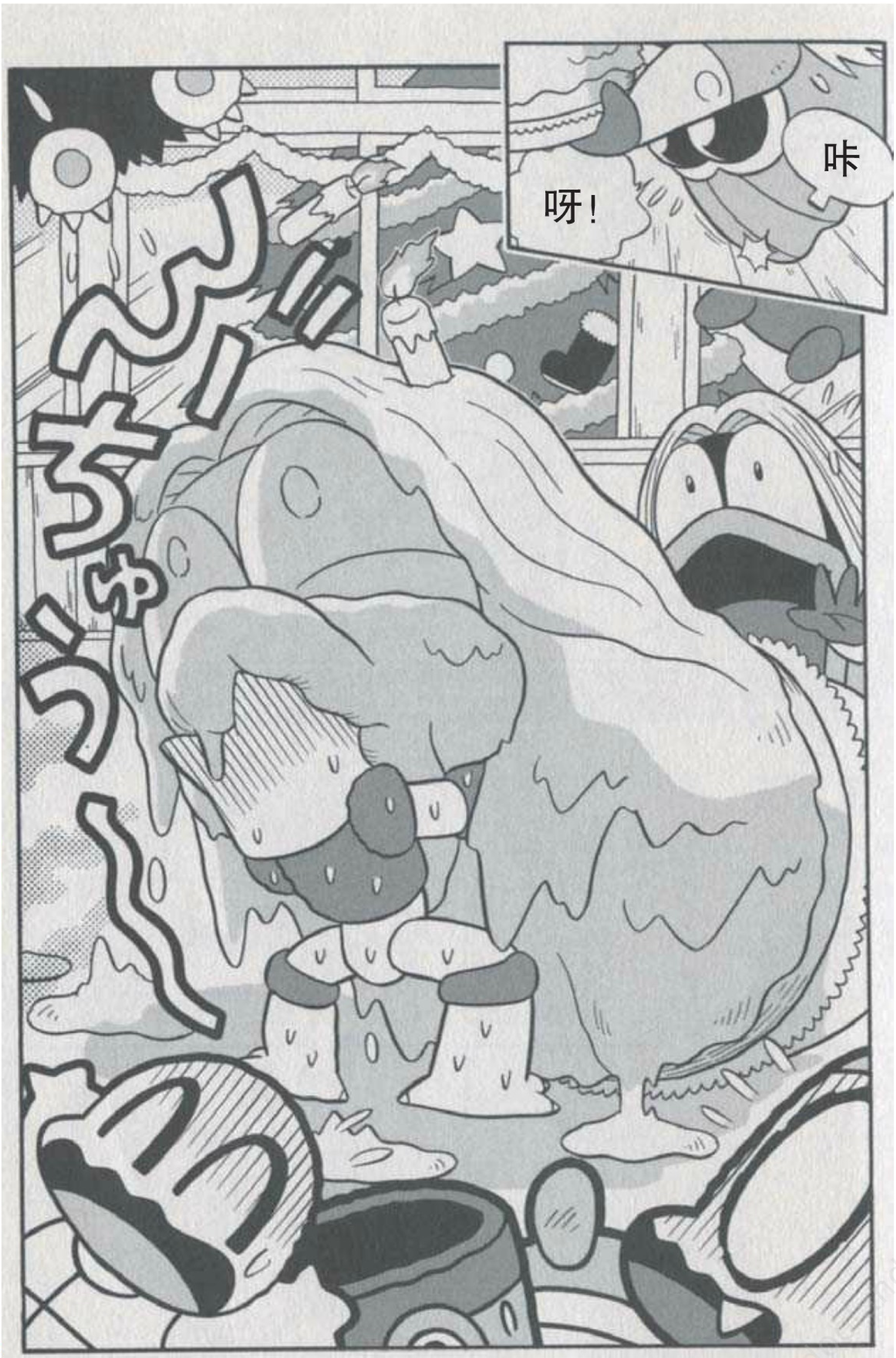

树木装饰
负责圣诞树的小组进度如何?
本来想用这棵树来装饰的。
不过树枝太多了……
古棘鱼校长!
让我来剪掉吧。
这样如何?
这不是变成盆栽了吗!
呆呆兽&沼王
来负责圣诞树的装饰……
动作很慢的呆呆兽和沼王。
慢——慢——
吞——吞——
真是呆。
动作比树的生长速度还慢……


漂亮的树?
让红唇姐来负责树的装饰!
什么!
看我装饰出世界第一漂亮的树来!
世界第一漂亮的树?
红唇树!
呜哇!
装饰品
啪
不要自己当做装饰品!
星型口袋妖怪海星星。
还有多塔克!
还有大岩蛇!
缠绕
由于太重……
哇!


圣诞派对
那么圣诞派对现在正式开始！
圣诞树也准备好了
食物准备好了……
我开动啦！
哇！
ずりずり
不要连桌布都一起吃了啊！
ばくばく
大胃王刚比兽。



※Merry Christmas的Christmas和诅咒（うらみます）词尾的发音相同。


咔
呀!


寒冷!
口袋妖怪学园迎来了寒冷的冬天。
打喷嚏
阿嚏
就算你这么说……
不要把鼻涕到处喷啊!
阿嚏
声音超大的爆音怪。
啊。



※暖炉的发音和Stop相近。

笔挺的海蛞蝓



逃跑的蓝电狮



呆呆兽&沼王



轮到人家出场啦






人家把热乎乎的吻奉献给大家啦！


啊啊啊，今天真是暖和啊。
诶！
热死我了！
真、真的诶。
ガチガチ
しゃくしゃく


青之救助队：鉆石之城（六）
作者：猫伊
审编：岚、星河



前情提要:吃蛋糕咯!钻石公主迪安茜的零预算坑爹宴会总算圆满结束啦!贫穷的公主在生日上的美好愿望能否实现?神圣钻石真的能够光芒再现么?大家一起祝福她吧!

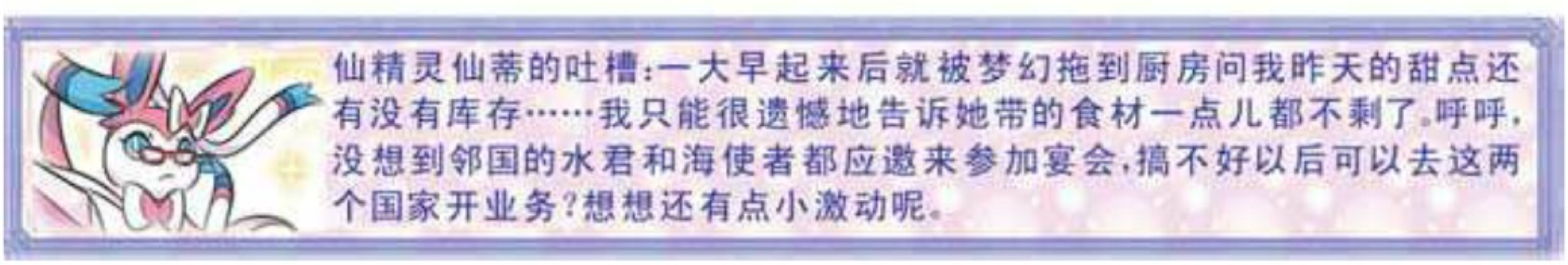


虽然松露是种名贵蕈类，松露蛋糕里却并不含有这种成分，只是用糖、蛋黄、奶油和可可粉制作的一种巧克力甜食，仅仅是颜色和外形类似松露罢了。PS：松露本身的气味非常奇葩，对嗜甜如命的小孩子来说，可能反而不如蛋糕有吸引力。



对雷犽这样曾经生活在绝望中的孩子来说，恐怕很难相信所谓"梦想"吧。好在他已经不再像原来那样事事泼冷水了。曾经在家族中只跟冰影是同龄人的他，如今又结识了花菱和仙蒂。他们之间还会发生更多的化学反应吗？


第二天
简直没法跟昨天比，地底国的厨子真该集体吊销执照……
幸亏公主选了个靠谱的策划团队，否则这丫头非给咱们整出个蘑菇宴不可。
烧蘑菇炖蘑菇清蒸蘑菇凉拌蘑菇……
换作平时早就吃上了……
回家前买点土特产呗！
就是不知道哪有集市。


仙精灵仙蒂的吐槽：一大早起来后就被梦幻拖到厨房问我昨天的甜点还有没有库存……我只能很遗憾地告诉她带的食材一点儿都不剩了。呼呼，没想到邻国的水君和海使者都应邀来参加宴会，搞不好以后可以去这两个国家开业务？想想还有点小激动呢。



关于本辑封面：为了庆贺《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》复刻，我特地画了一张以审稿组的岚为原型的MEGA七夕青鸟古风拟人。大家是不是也很期待青队的仙岚大小姐和天然呆莉莉安在未来的故事中展现这一资质呢？PS：原本是主力的仨熊孩子，你们要被妹子超越了……

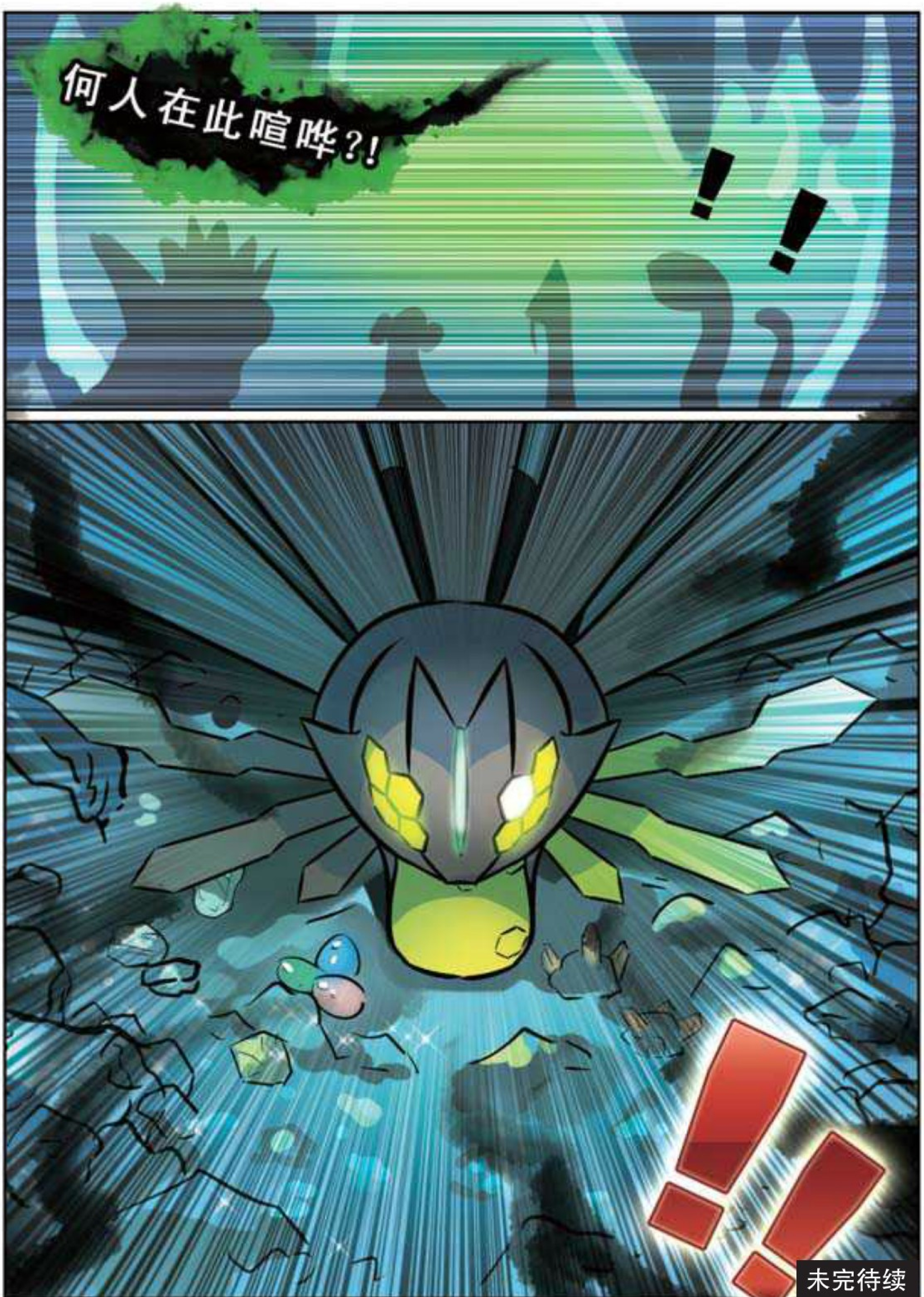


PoKéMeW

大家都知道钻石价格昂贵、用途广泛，但钻石是如何从原矿变身成闪闪发光的奢侈宠儿？矿工们又是冒着怎样的生命危险去挖掘它们呢？大家光看漫画不过瘾的话，可以去搜索国家地理拍摄的纪录片《钻石魅力》。



(接上)作为这项产业最底层的劳动人民，钻石矿工的生存环境急需世人的关注。《泰坦尼克号》的主演莱昂纳多·迪卡普里奥曾经参演过一部名为《血钻》的电影，揭露这项产业背后的血腥和残酷，并凭本片获得多项奥斯卡提名。大家如果感兴趣的话可以找来看看（未满十七岁需要家长陪同哦）。



下辑预告:XYZ三神中的"Z"——NO.718基加迪现身!之前猜测泽尼亚斯或者伊维塔尔会出现在生日宴会上捣乱的同学辛苦了!基加迪究竟是敌是友,下辑即见分晓!

主要角色简介：



暴龙王雷克斯(REX)：祖上是人类从化石中复活的远古精灵。因为是珍贵的龙系，其祖父母在战败后有幸获得大赦，被发配到地底代代担任矿场的监工。脾气暴躁易怒的雷克斯从出生起就不知道地表的模样。名字来源于"雷克斯暴龙"(因为手太短所以干活基本靠嘴)。







地下龙兵：同他们的上司暴龙王雷克斯一样，祖先为获得特赦的龙系逆族，也有一些是被终生流放至此的重刑犯。消息闭塞的他们完全不熟悉地表的阶级制度，有些连现任的神府主席姓甚名谁都不知道。





地底居民：靠开采矿石谋生的原住民。冒着生命危险开采出价值连城的钻石原矿，却往往只能获得极其低廉的报酬。



神秘神兽预告：矿石堆积成的小山中，蹲伏着一条上古巨龙。他究竟是敌是友？

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：
hi.baidu.com/new/necomew

《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（七）

文/koflover 编/乌冬

在进入正文分析之前，我们还是先来谈谈《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的猛料。MEGA巨牙鲨、MEGA火山骆驼和MEGA艾雷特这三只PM可能已经不会让各位读者朋友感到吃惊，大家只是关心何时才能到“全员可MEGA进化”的那一天；而原始古拉顿和原始海皇牙的独有特性也终于公布，虽然许多人猜对了这两个特性依然是带来晴雨天气，但这两个加强版的“烈日”和“暴雨”天气应该出乎所有人的意料，届时的神兽战就有得期待了。

龙系——天生高贵的精英军团

《口袋妖怪》的18个属性彼此之间并不是完全对等，有很多属性特别强，也有某些属性相对比较弱，好在这18个属性存在着相互制约的关系，强属性往往会被弱属性所克制，使得这些弱属性看起来也没有那么弱，所以《口袋妖怪》的平衡性还是可以被玩家所接受的。龙系就是“强属性”中的典型代表，无论是该属性神兽的数量，还是龙系PM的整体种族值，在所有属性中都高居榜首，用“贵族属性”来形容龙系其实一点都不过分。

如果不考虑非最终形态的PM、同一只PM中的不同形态、以及那些在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中已经公布的新PM的话：龙系PM一共有25只，其中有15只都是神兽（准神兽也包括在内），要知道《口袋妖怪》迄今为止也只有61只神兽而已，而龙系作为18个属性之一就已经占据了1/4的神兽席位，这个比例实在有点夸张。龙系PM的整体种族值水平也极其优秀，种族值600以上的PM不胜枚举，而且只有棘飞龙、云翅龙和藻海龙这三只PM的种族值低于500，其中棘飞龙因为种族值最低而被一些玩家称作“龙族之耻”。但实际上棘飞龙绝对不是一只弱小的PM，它那485点种族值总和绝对不算低，且120的物攻种族值和90的两防种族值也是可圈可点，只不过这种能力水平在龙系中确实不起眼罢了。

另外，从PM的进化流程中我们也不难发现，“成为龙”是许多PM的最终进化方向，就像那些把“王侯将相”作为人生目标的乱世豪杰那样，在《口袋妖怪》的全部18个属性中，最有“王霸之气”的属性非龙系莫属。比如海刺龙、大颚蚁、青绵鸟和藻海马这四只非最终形态的PM，在进化后终于加入了龙系这个高贵的大家族，就像“鲤鱼跳龙门”那样（可惜鲤鱼王所变成的暴鲤龙却仍被龙系拒之门外），估计未来的新版本还会有这种由其他属性进化成龙系的PM的出现。如果玩家有注意到PM的生蛋组别和学招的话，还会发现一大批“龙系近亲”，比如喷火龙、暴鲤龙、乘龙、

电龙、森林蜥蜴、剑牙蛇、美丽龙、草雷龙、战槌龙、钢盾龙、战车暴龙等等，这些PM虽然都已经是最终进化形态，但仍然可以通过“MEGA进化”这个方式使自己获得龙族血统，像喷火龙、电龙和森林蜥蜴的MEGA进化形态已经证实了这一点，而剑牙蛇、美丽龙、草雷龙和战车暴龙如果日后推出了MEGA进化形态，多半也会披上龙系这层外衣。让我们拭目以待吧。

1.刚猛但欠稳定的龙系攻击

龙系攻击的“刚猛”应该是有目共睹，如果玩家在组队时想选择几名打手，那龙系PM一定是重要人选。在物攻方面，龙系物攻手可谓暴力之极，如果把非最终形态的PM也考虑在内的话，物攻种族值超过100的龙系PM有23只，其中剑牙龙虽然只是第二形态，但物攻种族值已经达到117，实在有点可怕。而且我们已经知道《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》目前已经公布了MEGA森林蜥蜴、MEGA血翼飞龙和MEGA云翅龙这些MEGA PM，相信MEGA快龙的出现也只是时间问题，届时到底该选择哪只龙系物攻手呢？相信每一位玩家都会兴致勃勃地寻找这个答案。某些龙系物攻手不但有优秀的物攻种族值，而且还能靠特性进一步来强化物攻，像硬爪特性的MEGA喷火龙X、沙之力量特性的MEGA叠翅鲨龙、斗争心特性的戟牙龙、食草特性的软体龙等等，大家切勿低估了它们的战斗力。

与物攻相比，龙系特攻手的表现也毫不逊色，在不考虑MEGA森林蜥蜴、MEGA血翼飞龙这类还未正式登场的新PM的前提下，特攻种族值超过100的龙系PM也有19只之多。藻海龙这只PM虽然只有97点特攻种族值，不过它拥有一个令所有攻击手都羡慕不已的适应力特性（该特性目前虽然无法正常获得，但已经在战斗小屋中NPC所使用的藻海龙身上得到了确认），把特性效果换算成种族值的话大概是148左右。而刺龙王的狙击手特性同样也有着变相提升特攻伤害输出的效果，与流星群这个技能是一对绝配。

除了龙系攻击手的强大攻击力以外，龙系攻击的打击面也一直被玩家所称道。尽管龙系攻击在本作中多出一个仙系的盲点属性，但它依然是一个对16个属性都能造成有效伤害的“万能武器”，能做到这一点的除了龙系攻击以外就只剩下鬼系了。如果我方事先已经扫荡清了对方的钢系和仙系PM，那我方接下来的龙系攻击将会势不可挡，所以许多龙系攻击手会考虑携带地面系或火系攻击技能来反克钢系PM，或是携带钢系或毒系攻击能来反克仙系PM，这都是为了给龙系攻击开路。

虽然龙系PM的攻击能力的确配得上“刚猛”二字，但在攻击技能方面，玩家就得面临两难的选择。逆鳞和流星群都具有极其强大的威力，能够把龙系PM的伤害能力发挥到极致，可惜这两个技能都不够稳定；而龙爪和龙之波动虽然性能稳定，但威力偏低，会使龙系PM的伤害输出有所折扣。举个例子来说，尽管戟牙龙的物攻种族值高达147，但如果龙系物攻技能选用的是威力80的龙爪，所打出的伤害输出其实和物攻种族值仅102、但拥有本系地震的尼多王相差无几（两只PM都有斗争心特性）。

逆鳞因为会限制到自己的行动自由，在攻击的时候要承担很大的风险，一旦无法用逆鳞直接秒杀对手，就会遭到对方的强烈反击。比如重钢蟹、盖努塞克特这类钢系PM就可以靠自身抗性来硬吃龙系物攻手的一发逆鳞，然后再

用冷冻拳或冷冻光线进行反杀；不过龙系攻击手要是遇到仙系PM倒不用太担心，因为逆鳞打在仙系PM身上虽然无效，但此时也会停止不受控制的状态，这时候只需要及时换下场就可以了。当然，如果玩家看中了逆鳞的高威力，又不想被它的副作用所拖累，倒是可以搭配睡眠和梦话这两个技能，因为由梦话抽选到的逆鳞会像正常的攻击技能那样只攻击一回合，不会出现限制自己行动自由的副作用。不过“睡眠+梦话+逆鳞”已经占去了三个技能栏，且梦话也不能保证一定会选中逆鳞，所以逆鳞这个“欠缺稳定”的弱点依然没有得到根本的解决。

流星群虽然也不如龙之波动稳定，但副作用倒不像逆鳞这么严重。“攻击完毕后降低两级特攻”的效果，对于那些打游击战术和二刀战术的龙系攻击手来说虽然可以设法规避，但确实也会带来一些麻烦。举个例子来说，拉迪奥斯在面对波尔托罗斯时，正常情况下是有绝对优势的，但如果拉迪奥斯贸然用流星群攻击波尔托罗斯且正好被它的替身挡掉，那接下来就会陷入全面的被动。在残局阶段，龙系特攻手也不能乱用流星群，因为即便用这招打倒对方一只PM，也会使自己暂时处于火力真空状态，这时候就会给对手留下由守转攻的可乘之机。另外，流星群的PP值过少也是个缺点，尤其是打在手刀超人或是水君这种压力特性的PM身上还是挺令人心疼的，万一再被保护挡掉就更亏了。

2.龙系天敌所带来的严峻挑战

说到龙系天敌，大家会首先想起在《口袋妖怪 X·Y》中才出现仙系PM，这个属性诞生从某种意义上来说其实是历史的重演：在第一世代也就是《口袋妖怪 红·绿·蓝·黄》中，超能系曾是游戏中最强的攻击属性，它克制2个属性并对12个属性都造成1倍伤害，只有超能系这1个属性才能抵抗它；而超能系PM在第一世代也是如日中天，因为当时的PM并没有特攻和特防的区别，而是拥有一项名为“特殊”的种族值（“超级健忘”这个技能当时可以提升两级特殊，也就是提升两级特攻和特防）。由于超能系PM的特殊种族值都非常高，所以按照现在的标准来换算的话，这些超能系PM的种族值个个都高得吓人，比如当时的胡地的特攻和特防都是135的种族值，种族值总和高达540；超梦的特攻和特防种族值都高达154，种族值总和高达744，比阿尔修斯还要更强大。如此强悍的超能系必须得有能够制衡它的力量才行，所以在第二世代也就是《口袋妖怪 金·银·水晶》中，不但超能系PM的特防都有不同程度的下降，而且还新增了钢系和恶系这两个超能系攻击的天敌，从此超能系叱咤风云的时代一去不复返了。

如今随着仙系的出现，龙系似乎也在重蹈超能系当年的覆辙。龙系在第四世代和第五世代的表现都极其强势，虽然不如当年的超能系那样强得离谱，却也绝对称得上是“呼风唤雨”。而仙系正像当年的钢系和恶系那样，为了维系对战环境的平衡而挺身而出，誓要把龙系这个破坏对战平衡的家伙赶回它应该在的位置。从实际效果来看，仙系PM确实使龙系这个贵族属性面临着严峻的挑战，快龙、叠翅鲨龙和拉迪奥斯这三只龙系强者的使用率有一定程度的下降；而对于玩家而言，如果要想成为一名合格的“龙系PM训练师”，必须得先懂得如何去应对以仙系PM为首的龙系天敌。

首先，龙系攻击手不能再过分依赖专爱围巾这种会锁招的道具去大杀四方，因为这个道具本身会限制PM的灵活

性，使其在不通过先读的情况下，很难把攻击技能打在正确的目标身上。而仙系PM又能够做到完封龙系攻击，与那些挨了龙系攻击后还会掉血的钢系PM有截然不同，这样的话玩家的先读就会面临更大的风险。下面笔者用具体例子再来详细解释一下。

如果在第四世代和第五世代，这些携带专爱道具的龙系攻击手在上场后一点也不心虚，毕竟自己既可以稍微大胆一些用地震、火焰放射等技能来先读对方换上钢系PM的举动，也可以保守一些选择用龙系攻击，因为即便被对方换钢系PM挡下来后自己再换下场也不亏，反复几次后这些钢系PM就没有充足的血量来进行防守了。也就是说无论玩家做出什么样的选择，己方总会处在有利的一方，区别仅仅在于小赚和大赚而已。但从第六世代开始，使用专爱道具的龙系攻击手就必须承担一些风险了：如果上场后使用龙系攻击，一旦被对方用仙系PM挡下来就会大亏特亏，玩家想要扭转这个逆风局面可不是件容易的事；如果上场后使用毒突、铁头等技能来先读对方的仙系PM，一旦先读失败的话也会比较吃亏，因为一只在场上只能一直用毒突或铁头的龙系攻击手并不能给对方带来足够的威胁。

其次，龙系攻击手的配招和操作思路与前作相比也必须做出一些变化。简单来说，龙系攻击手要更侧重不断游击来积累优势，而不是持续站在场上像“守擂台”那样把对方换上场的PM一个个击倒；即便自己有强化技能也不要贸然使用，而是尽量在残局阶段一锤定音。这是因为龙系攻击手无法应对所有的钢系和仙系PM，总是会遇到被逼换下场的局面，这时候更别提用什么强化技能了。

在目前的对战环境中，龙系攻击手可以使用地震、火焰放射（根据实际情况也可以调换成火焰拳、炎之牙、大字火等技能）、毒突和铁头这几招攻击技能，与对方的钢系PM和仙系PM进行周旋。而替身、电磁波等变化类技能虽然在这种情况下也能派上一定的用场，但一是因为情况比较复杂不便于归纳总结，二是因为这些技能也不大符合龙系攻击手的定位，所以就不再去分析了。

地震能够对付许多钢系和仙系PM，即便打出1倍伤害也是可以接受的结果，但在面对盔甲鸟、多塔克（浮游特性）、光翼兽、妖精棉以及所有携带气球的仙系PM时都极其无力；火焰放射可以对付除炎钢兽（引火特性）以外的所有钢系PM，并能勉强应对大部分仙系PM，但惟独奈何不了玛利露利；毒突是反克仙系PM的最佳选择（除了那两只“钢+仙”属性的PM），但在所有钢系PM面前都形同虚设；铁头相比之下则是最差的选择，因为它既打不动诸多钢系PM，也无法对玛利露利造成足够的杀伤。由此可见，无论龙系攻击手怎么配招，即便是带满4招攻击技能，也无法把所有的钢系PM和仙系PM都完全堵死，总会给对手留下可乘之机。这样的话，龙系攻击手就必须得学会“低调做人”，该低头避锋芒时就一定不要莽撞，等到对方的钢系PM和仙系PM已经被其他队友拼掉以后，再出场收拾残局也来得及。

最后，龙系攻击手一定不要单兵作战，而是要多和队友进行联防，其中火系PM算是最基本和最易用的联防人选。因为钢系PM和仙系PM在对上龙系攻击手时，要么使用对大部分龙系PM都有4倍杀伤效果的冰系攻击，要么就会选择高威力的本系技能，也就是钢系攻击和仙系攻击，但这三个属性的攻击技能都恰好

被火系PM所抵御。不过笔者在这里并不是教大家一味用火系PM来替换龙系攻击手，因为对手如果识破这个意图的话可能会进行一些先读操作，比如使用岩、水、地面攻击来反克。事实上能和龙系攻击手进行联防的属性有很多，比如以剑盾魂为首的钢系PM、以耿鬼为首的毒系PM、以洗衣机电鬼为首的水系PM等等，就看玩家在实战中怎么去应用了。

3.攻速兼备的强化技能龙舞

虽然龙系技能的数量很少，但论质量的话却是一点都不含糊。其中龙舞作为惟一一个龙系的变化类技能，更值得大书特书一番。

用“神技”这个词来称呼龙舞可能有点不是很恰当，毕竟龙舞只是在一回合内强化两级能力，与萤火、生长、蝶舞、破壳这类BUG级别的强化技能还是有很大差距的。但和其他那些一回合内强化两级能力的技能相比，比如剑舞、冥想、高速移动等等，龙舞好得可不是一点半点，这是为什么呢?

首先我们要明白，对于速攻手来说，攻击和速度都是它们的生命线，缺一不可，相比之下速度会更重要一些。像忍者蝉、疾风虫这种速度极快但攻击能力有所欠缺的PM，自然不算是合格的速攻手；但像灾兽这种物攻很高但速度不快且耐久更差的PM，在速攻方面的表现就更加惨不忍睹了；当两只能力接近的速攻手对拼时，在抛去属性相克关系的影响后，获胜的总是速度更快的一方。正因为这个原因，大部分速攻手在条件允许的情况下都会优先选择专爱围巾，而不是专爱头巾和专爱眼镜，

虽然专爱围巾在一定程度上能够拯救这些攻击高但速度不够快的PM，可这些PM既没有足够的灵活性，也无法进一步提升攻击能力，在遇到了高耐久或者优抗性的盾牌PM时依然会特别无力。这时候这些PM就需要一个能同时提升攻击和速度的手段，除了接力、顺风、欺骗空间这类团队战术和破壳、蝶舞这类BUG级别的强化技能之外，龙舞就是最佳选择了。

龙舞所提升的1级物攻虽然不如剑舞那么诱人，但初次强化时毕竟也相当于50%的物攻加成，作用绝对不可低估；而它提升的1级速度更是有着质变效应，因为初次强化时的50%速度加成已经相当于专爱围巾，而且还不用担心有锁技能的副作用。像雷精灵、化石翼龙这种以速度见长的PM，其实还快不过龙舞一次且极限速度的MEGA巨甲龙，那这种速攻手在龙舞后的PM面前就如同待宰的羔羊一般，毫无任何威胁可言。

不过玩家需要注意的是，龙舞的初次强化效果才有最好的收益，第二次、第三次龙舞的收益就要小得多，抛开那个收益比例系数不谈，多次龙舞后会造成速度溢出的问题就需要引起各位的重视，毕竟速度只要超过对方就好，快得再多也没有任何意义。再说即便像血翼飞龙之类的PM有机会龙舞6次，一样快不过对方的冰飞石、神速、子弹拳这类先制攻击技能，为了多次龙舞而牺牲自己的血量绝对是愚蠢之极的行为。说白了，龙舞的强化目的依旧是为了速攻，而不是像冥想、诅咒那样设法强化6次后再去横扫对方全队，如果速攻不利那就果断把龙舞PM交换下场，这样才能把损失和风险降低到最小，从而保证己方每时每刻都有稳定的收益。

最后值得一提的是，龙舞并非龙系PM的专利，且每个会龙舞的PM都有自己的特长。比如快龙的优势在于能够利用鳞甲特性来创造强行龙舞的机会，并利用神速来粉碎对方想要靠先制攻击技

能来反击的企图；喷火龙和大力鳄则是设法在龙舞后触发自己的猛火或激流特性，利用此时的1.5×1.5=2.25倍的伤害加成来完成一波扫荡；乘龙、兜帽蜥蜴这种耐久高但速度慢的PM则要设法多次龙舞，才能使自己满足速攻的基本需要。

4.瑕不掩瑜的防守能力

龙系PM的强大攻击能力绝对是有目共睹，但它的防守能力可能会被一些玩家所低估。这一方面是因为龙系在攻击方面的表现太过于耀眼，另一方面也是因为龙系PM一向有着“被冰克到死”的传统，拿这样的PM来防守似乎不太让人放心啊。但龙系PM在防守方面固然存在着一定的缺点，但抱着“龙系不能防守”的想法则完全是一种误区。

首先，无论龙系PM在攻击方面有多么强大，也丝毫不影响它去进行防守。毕竟攻击手去干防守这种“蓝领工作”也不是什么丢脸的事，如果能在攻防两端都压制住对手，胜利还不是唾手可得？况且龙系本身能够抵抗水、火、电、草这四个热门攻击属性，抗性还是相当不错的，无论是参与联防，还是和这四个属性的攻击手正面对攻，这抗性都能派上很大的用场。像拉迪奥斯、叠翅鲨龙这种PM哪怕一点耐久努力值都不加，也是应该适当进行一些防守工作，虽然它们在防守时会损失一定的血量，但如果能够换来宝贵的攻击机会，就能给对方造成更大的杀伤，这无论如何都是我方更赚。

另外，尽管龙系PM大多都4倍怕冰，但这其实和它的防守能力没有什么直接联系。就像铁盘坚果、炎钢兽和蝠蝎这种公认的一流盾牌，也有着致命的4倍弱点，所以龙系PM的4倍弱点也同样不会对它的防守能力造成多大影响——除非玩家在知道对方有冰系攻击时，还硬要顶着这枪口去往上撞。而快龙这种PM凭借着鳞甲特性，即便真遇到冰系攻击也不会心虚，因为只要快龙处于满血状态且有一定的特殊耐久努力，那么非冰系PM的冷冻光线很难对它造成过半伤害，这样的话快龙只要使用羽休就可以把血回满，并再次做好承受冷冻光线的准备。

如果玩家能暂时忘却“龙系PM只能攻击”和“龙系PM的防守在冰系面前不堪一击”这两点的话，那么笔者接下来可以给各位谈一谈龙系PM的防守能力。许多龙系PM虽然攻击出色，却也并非只能纯粹用来攻击，在很多情况下它们都挺适合那种“半攻半守”的战术风格，甚至在特殊情况下可以作为纯防守PM来使用。比如MEGA喷火龙X、快龙、血翼飞龙、拉迪奥斯、三颜龙这几只常见的龙族攻击手，它们实际上不仅抗性出色，还可以用羽休来回血，而且要么耐久有可取之处，要么有威吓特性，无论怎么看都符合防守型PM的基本要求，即便它们一点耐久努力值都不加，至少在联防时也能提供稳定的贡献。拉迪亚斯、藻海龙和软体龙则是龙系PM中少有的“耐久型”，种族值分配完全是盾牌PM的风格，当然它们的攻击能力事实上也一点都不比防守能力差。而叠翅鲨龙这只曾经的“龙系最强打手”，在防守方面也有诸多建树，且不说石砾、龙尾等防守技能，单单这个“坚硬头盔+鲨鱼皮特性”的组合，就是一般PM所做不到的。

新版本代表PM分析

在PM分析环节中，我们并不纯粹以实力强弱作为挑选标准，而是看这只PM到底能否展现出新版本战术的特点。这

样的话读者朋友就可以通过这只PM的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.006 MEGA喷火龙X



在目前版本中，新加入龙系大家族的MEGA喷火龙X可以算是龙系攻击手的典型代表，甚至可以算得上是非神兽中的龙系第一打手，而叠翅鲨龙、快龙、血翼飞龙、刺龙王这些被大家所熟知的老牌龙系打手都要往后放一放。当然，MEGA喷火龙X这个第一的位置在未来很有可能会被MEGA血翼飞龙、MEGA快龙、MEGA拉迪奥斯（后两只尚未正式公布）等新锐所超越。

MEGA喷火龙X主要强在它这个“龙+火”的双本系攻击技能的配置。之前提到过钢系PM和仙系PM对龙系攻击手的遏制作用，但MEGA喷火龙X并不怎么担心这一点，因为它的火系攻击可以通吃除炎钢兽（引火特性）和玛利露利之外所有的钢系PM和仙系PM，这样的话它只要再带一招地震，就基本可以保证有足够的攻击效率。

MEGA喷火龙X的战术打法也远远比一般的龙系PM要灵活：它有稳定的攻击技能进行强攻，可以通过龙舞来强化，可以用“燃烧殆尽+龙爪/逆鳞”打二刀，可以用羽休来续航，而用来压制对方物攻手的鬼火在龙系PM中也是极其罕见的。

No.181 MEGA电龙

MEGA电龙作为龙系特攻第二高的PM（仅次于焰白丘雷姆），却不怎么受到玩家的重视，这主要是因为它的MEGA进化PM的身分拖了后腿。在已有MEGA袋龙等一干热门PM可用的大环境下，很少有玩家愿意把队伍中惟一的MEGA名额留给MEGA电龙，更不要说去研究开发它的战术打法了。

MEGA电龙的战术其实还是蛮有特色的。“电+龙”这个双本系组合并不畏惧大部分钢系PM和仙系PM，靠这两招几乎就可以打出一片天，所以MEGA电龙会比较热衷于“十万伏特/变压+龙之波动+睡眠+梦话”这套配招。MEGA电龙的耐久和抗性也是可圈可点，利用电磁波、棉花防御、治愈之铃等技能，在防守方面也有不错的建树。

No.691 藻海龙



藻海龙最吸引人的地方就是它那个还未正式开放的适应力特性，没准玩家在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》这个版本中就能感受到藻海龙那开金断玉般的强大攻击力，而且那时候的定点教学技能也势必能为这只PM锦上添花。

就现阶段来看，藻海龙是少数不怕仙系PM的龙族成员，这一点可以好好利用一番。毕竟它有淤泥爆弹这个本系特攻技能来严重杀伤仙系PM（那两只“钢+仙”属性的PM除外），但仙系PM的本系攻击却无法对它造成有效的伤害。

No.697 暴龙王

与藻海龙类似的是，暴龙王也拥有一个尚未正式开放的强力特性——石头脑袋。这个特性能够让暴龙王放心大胆的使用双刃头突这个威力高达150的本系物攻技能，而且暴龙王还能学会龙舞，它的破坏力不会比任何一只龙系打手来得差。

即便暴龙王现在只有强壮之颚这个特性可用，它的实力也是可圈可点，因为咬碎、炎之牙、冰之牙和雷之牙这些物攻技能都获得了50%的威力提升，实用程度大大提升。如果暴龙王能在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中学会怒之门牙这个技能的话，大家届时倒是可以关注下强壮之颚特性是否能对怒之门牙有所加成，毕竟一口啃掉对方75%血量的怒之门牙还是挺让人跃跃欲试的。

No.715 音波飞龙

音波飞龙是目前版本中速度最快的龙系PM，在龙系之间的同类竞争中拥有绝对的优势。它的流星群能够对其他龙系PM造成重大杀伤，如果配合专爱眼镜，更是有可能在对方来不及还手的时候就将其先手秒杀。像软体龙这种高特防的龙系PM，在极限特殊耐久的状态下，吃一发专爱眼镜音波飞龙的流星群也会损失70%以上的血量，更不要说一般的龙系PM了。而且音波飞龙还能学会替换，在合适的时机还能把专爱眼镜交换出去，从而坑害到对方的物攻手或盾牌。



口袋妖怪详尽分析

——从神篇（三）

文/koflover　编/乌冬

本辑的探讨话题依然为“从神”，带来的是被玩家称为三神柱的雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔三只精灵。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力培养精灵的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

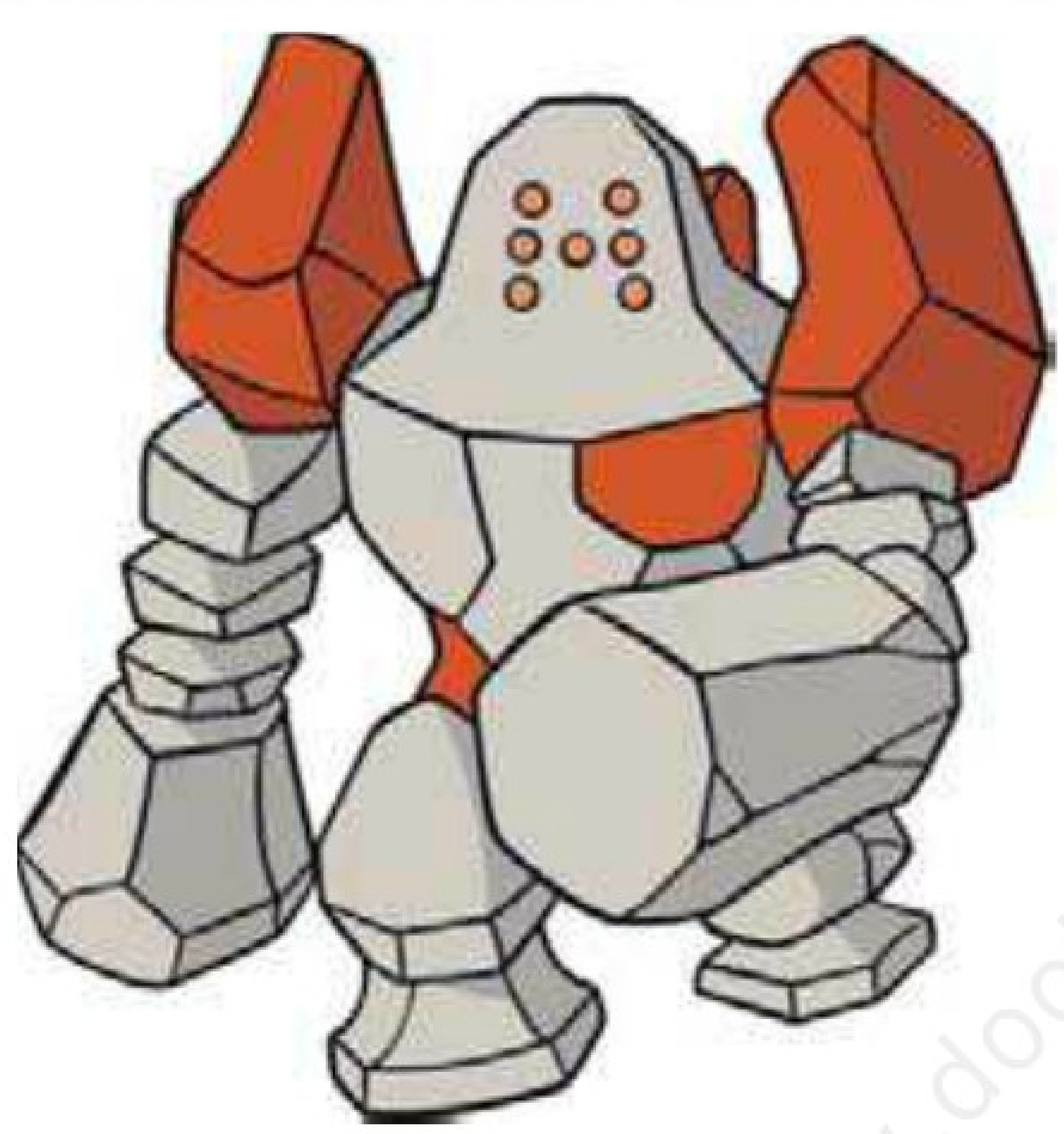
雷吉洛克

（レジロック/Regirock）

全国图鉴编号：377	分类：岩山精灵
身高：1.7m	体重：230.0kg

能力方面

种族值					
HP	80	物攻	100	物防	200
特攻	50	特防	100	速度	50
50级能力极限值					
HP	187	物攻	167	物防	277
特攻	112	特防	167	速度	112
100级能力极限值					
HP	364	物攻	328	物防	548
特攻	218	特防	328	速度	218



www.dooland.com

属性为岩，受到的攻击效果如下

效果2倍：水、草、地、斗、钢

效果1/2：普、火、毒、飞

特性

净体（クリアボディ/Clear Body）：拥有该特性的精灵不会被对手降低能力等级。

隐藏特性

坚硬（がんじょう/Sturdy）：拥有该特性的精灵不受到一击必杀技的影响，且满血时若受到一次致命伤害的攻击，则会剩下1点HP。（该特性暂时无法正常获得）。

升级技能一览

Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv1：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
Lv1：锁定（ロックオン/Lock-On）
Lv1：大爆炸（だいばくはつ/Explosion）
Lv1：践踏（ふみつけ/Stomp）
Lv9：落石（いわおとし/Rock Throw）
Lv17：诅咒（のろい/Curse）
Lv25：蛮力（ばかぢから/Superpower）
Lv33：原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
Lv41：铁壁（てっぺき/Iron Defense）
Lv49：充电光束（チャージビーム/Charge Beam）
Lv57：锁定（ロックオン/Lock-On）
Lv65：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
Lv73：石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）
Lv81：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv89：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）

本作可以习得的技能机器

TM06	TM10	TM11	TM15
TM17	TM20	TM21	TM23
TM24	TM25	TM26	TM27
TM28	TM31	TM32	TM37
TM39	TM42	TM44	TM48
TM52	TM56	TM57	TM64
TM68	TM69	TM71	TM73
TM77	TM78	TM80	TM87
TM88	TM90	TM94	TM98
TM100	HM04		

特殊渠道技能和主要出处

挡路（とおせんぼう/Block）
第五代定点教学。

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）
第五代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第五代定点教学。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第五代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

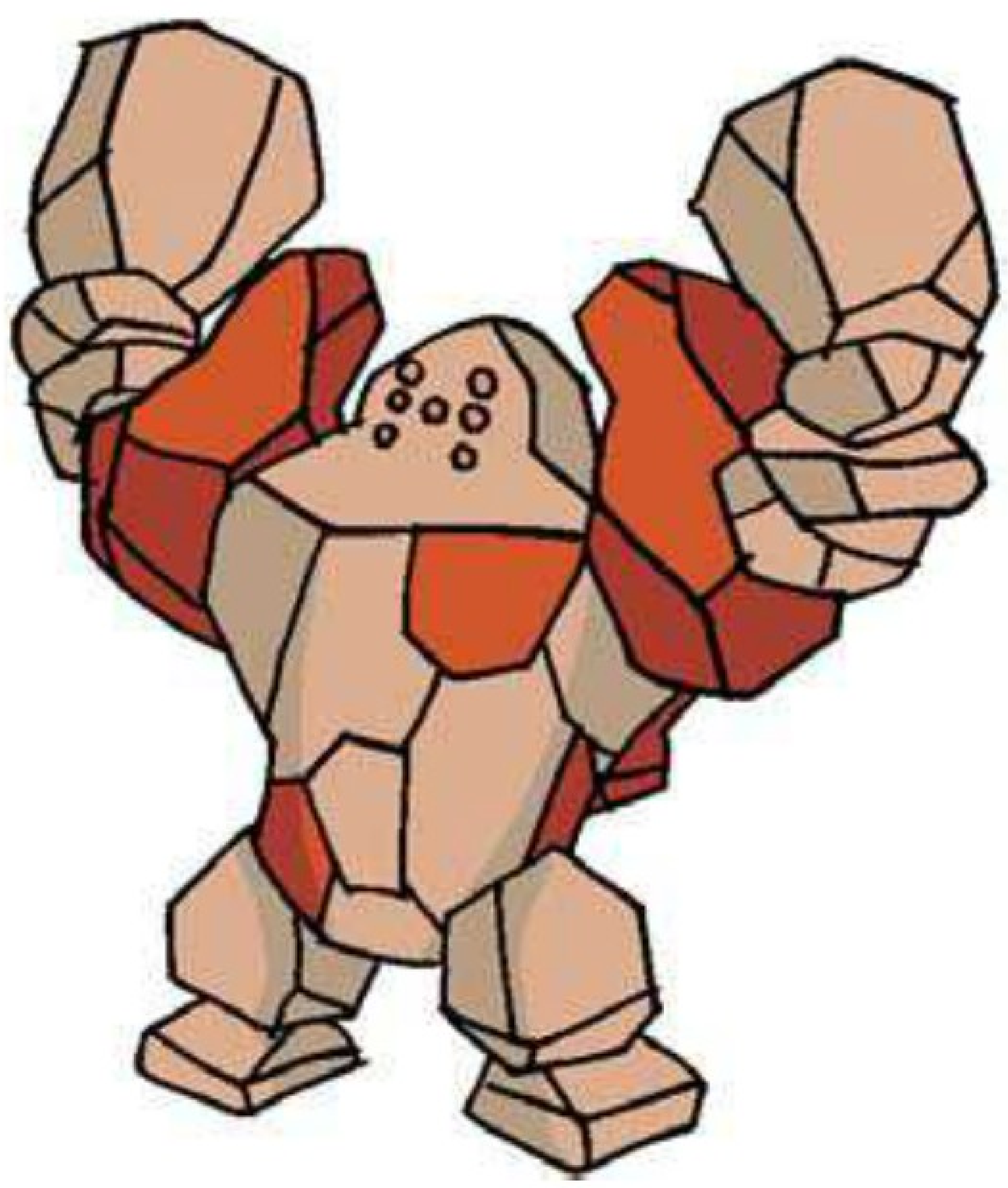
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第四代技能机器TM01。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift） 第四代技能机器TM83。	
泼泥（どろかけ/Mud-Slap） 第四代定点教学。	
滚动（ころがる/Rollout） 第四代定点教学。	
头突（ずつき/Headbutt） 《心金·灵银》定点教学。	
百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch） 《火红·叶绿》定点教学。	
百万强踢（メガトンキック/Mega Kick） 《火红·叶绿》定点教学。	
压制（のしかかり/Body Slam） 《火红·叶绿》定点教学。	
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge） 《火红·叶绿》定点教学。	
反击（カウンター/Counter） 《火红·叶绿》定点教学。	
地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss） 《火红·叶绿》定点教学。	
模仿（ものまね/Mimic） 《火红·叶绿》定点教学。	
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch） 《绿宝石》定点教学。	
变圆（まるくなる/Defense Curl） 《绿宝石》定点教学。	
自爆（じばく/Selfdestruct） 《黑暗旋风》定点教学。	



精灵特点分析

雷吉洛克是一只防御能力特别出色的精灵，可谓岩系的典型代表。它的物防种族值高达200，而物理耐久有181636之多，仅次于MEGA哥特拉王（193973）和冰船兽（183998）；另外，它虽然没有出色的特防种族值，但毕竟能享受到来自沙尘暴的特防加成，即便它一点特防努力都不加，实际特防也能达到127种族值且满特防努力的水准。这么一只两防出色、物攻不俗且技能配置优秀的精灵，从理论上来说应该是很强的，但事实并非如此。

虽然雷吉洛克的防御能力很强，但在实际防守时却不是很好用，这主要因为岩系的属性弱点有5个之多，很容易被对手的攻击所克制。这样的话，雷吉洛克在被克制时就相当于只有一半的耐久，这显然不足以承受对手的狂轰滥炸。除此之外，扬沙特性不再提供永久的沙尘暴天气，这使得雷吉洛克这种岩系精灵在大部分情况下都没有这道特防屏障可以去仰仗。

常用技能推荐

石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

虽然雷吉洛克的岩系物攻技能比较丰富，但最值得优先考虑的当然还是石刃，毕竟这个技能有足够的威力。因为雷吉洛克的速度特别慢，岩崩（いわなだれ/Rock Slide）在一般情况下都指望不上那个害怕的附加特效，除非搭配电磁波一起使用才行。至于岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）这个技能，虽然对高速精灵有一定的限制作用，不过雷吉洛克在有电磁波的时候应该也不会用它去降低对方的速度。

滚动（ころがる/Rollout）

在特定战术打法中极其关键的杀手

铜，平均威力高达186之多，如果搭配变圆的话威力还会加倍。不过滚动这个技能只能拿来出奇制胜，当作常规攻击技能来用是绝对不行的，在后文的战术打法介绍环节中会详细讲解该技能的用法。

地震（じしん/Earthquake）

性能优异的物攻技能，与雷吉洛克的本系物攻技能组合后会拥有不错的打击面，只有少数精灵才能同时抵抗岩系和地面系攻击。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

与地震的作用有些类似，因为“岩+格斗”也是一对不错的攻击组合，能同时抵抗这两个属性的攻击的精灵比较少。不过蛮力有副作用且PP值也比地震少，优点在于比地震的威力高。

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）

同样是能够很好配合岩系攻击的格斗系技能。虽然威力远不如蛮力，不过它的回复能力却相当珍贵，很适合雷吉洛克这种低血高防类型的精灵。

臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）

如果玩家觉得蛮力的副作用让人有点不放心，而吸收拳的威力又偏低，那可以考虑臂锤。它的威力与地震相同，虽然有降低自身1级速度的副作用，但对于速度本来就很慢的雷吉洛克来说完全可以被无视掉。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）

雷吉洛克在格斗系物攻技能方面有诸多选择，气合拳也是一个不错的选择，毕竟它拥有高达150的恐怖威力。不过气合拳很难单独拿出来使用，一般都得配合替身（みがわり/Substitute）才行，像电磁波和影分身都不能保证气合拳的成功率。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）

冷冻拳虽然威力偏低，但对雷吉洛克来说也算是蛮有用的攻击技能。比如在属性上压制雷吉洛克的地面系精灵就可以用冷冻拳来打，而且这其中还包含有叠翅鲨龙、拉恩德伦斯这种被冰系克制4倍的地面系精灵。而快龙、血翼飞龙这种4倍怕冰的精灵倒没必要专门用冷冻拳去对付，因为石刃对这些精灵的伤害和冷冻拳是一样的。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）

火焰拳的目的主要是反克钢系精灵，虽然地震和各种格斗系技能也能克制钢系，但盔甲鸟、铁盘坚果、铁甲螳螂这种钢系精灵只有靠火焰拳才能造成更有效的伤害。

大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

虽然大爆炸的威力已经无法和第四世代以及以前的版本相比，但它的威力毕竟是石刃的1.67倍，在回天乏术的情况下，还是一个不错的濒死一击的手段。不过雷吉洛克的速度实在太慢，要使用大爆炸的话得把握好提前量才行。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

电磁波非常适合雷吉洛克这种速度慢但耐久高的精灵，对手一旦被麻痹后就很难和雷吉洛克进行正面对攻。值得一提的是，雷吉洛克哪怕不加任何速度努力值且性格减速度，速度也能达到63点，而极限速度且携带专爱围巾的100速度种族值的PM被麻痹后是62点速度，恰好比雷吉洛克慢一点。这样的话，雷吉洛克就可以靠这个微弱的速度优势做一些事情，比如先手替身来抵挡对方的攻击，或是使用岩崩来封锁对方的行动等等。

剧毒（どくどく/Toxic）

因为电磁波对雷吉洛克实在是特别好用，所以剧毒相比之下就不太受青睐。不过这两个技能的定位还是有很大区别的，电磁波适合打对攻，而剧毒更擅长消耗。当雷吉洛克遇到那些靠对攻也啃不下来的硬骨头时，剧毒就能派上用场了。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

石砾在6v6的单打模式中是极其强横的消耗技能，只需要花费一回合的功夫就可以不断给对方造成伤害，并且还可以严重限制对方那些被岩系克制的精灵。在官方的Wi-Fi战中，因为双方都不会带满6只PM，所以石砾的收益会有所下降，但它依旧是值得信赖的好技能。

虽然石砾会被高速旋转和驱雾所清除掉，但对方扫石砾也需要花费一回合，所以我方肯定不会吃亏。况且鬼系精灵可以限制高速旋转，争强和好胜特性的精灵可以限制驱雾，这能间接提升石砾的收益。

睡眠（ねむる/Rest）

对于耐久优秀但缺乏回复能力的雷吉洛克来说，能够回复并解除异常状态的睡眠还是相当给力的，如果再搭配防御强化技能，雷吉洛克就能在场上屹立不倒。至于雷吉洛克是否要用梦话（ねごと/Sleep Talk）这招来搭配睡眠，属于见仁见智的选择，比如梦话配合防御强化技能就有不错的效果。

诅咒（のろい/Curse）

攻守兼备的强化技能，因为雷吉洛克的速度特别慢，所以诅咒的效果基本可以视为同时提升1级物攻和物防的巨大化。不过当雷吉洛克需要用电磁波来降低对方速度的时候，诅咒的降速副作用就不能再被



无视了。另外，雷吉洛克也拥有岩石切割（ロックカット/Rock Polish）这种提速手段，但强化效率其实还赶不上诅咒。

铁壁（てっぺき/Iron Defense）

单纯用来提升物防的强化技能，配合睡眠一起使用的话会让对方的物攻手感到绝望。不过铁壁并不能让雷吉洛克变成真正的"铜墙铁壁"，因为铁壁对对方的特攻技能没有任何影响，且对方打出会心一击时也会使铁壁的强化效果暂时无效。

变圆（まるくなる/Defense Curl）

虽然变圆的物防强化效果只有铁壁的一半，但因为该技能能够使滚动的伤害加倍，在这种打法中相当于提升了1级物防和2级物攻，所以还是有很大的使用价值。不过变圆在多次使用的时候并没有足够的收益，所以雷吉洛克如果有机会事先多次强化然后再滚动的话，也可以考虑其他的强化技能。

影分身（かげぶんしん/Double Team）

虽然影分身这类强化回避率的技能在过去一直属于民间规则中的禁招，但因为第六世代新增了许多专门针对影分身的手段，使得这个技能没有过去那么厉害了。

对于雷吉洛克来说，影分身最好还是搭配滚动、替身这类技能一起使用，这样能获得更大的收益。

替身（みがわり/Substitute）

用法非常灵活的技能，单独使用的话可能不算是特别强，但如果配合电磁波、影分身、铁壁/诅咒、气合拳这些技能就很厉害了。

保护（まもる/Protect）

保护除了配合剩饭以及剧毒来拖延时间以外，还能很好的防范对手的飞踢和飞膝踢。而在双打和三打中，保护更是战略意义重大的关键技能。

沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）

如果玩家打算使用一支传统的沙尘暴队伍，那可以考虑让雷吉洛克带沙尘暴，从而稍稍缓解巨甲龙和巨嘴河马这两只天气手的压力。另外沙尘暴毕竟也能让雷吉洛克提升特防，把它当作一个弱化版的光之壁来看待就可以了。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

和光粉（ひかりのこな/BrightPowder）不相伯仲的道具。如果雷吉洛克没有学睡眠，或是不需要与克制自己的对方精灵或特攻手正面硬拼时，剩饭的效果会更好。反之也不妨考虑下光粉。

坚硬头盔
（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

坚硬头盔专门用来对抗以MEGA袋龙、火矢鹰为首的物攻手，这正好与雷吉洛克的能力特点也相吻合。但需要注意的是，大部分物攻手都有能够克制雷吉洛克的地震，而地震恰恰是物攻技能中少有的非接触技能，不会发动坚硬头盔。

突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

突击背心对于物理耐久极高、同时特殊耐久也不算很低的雷吉洛克来说是件不错的道具，有了它以后雷吉洛克就不必再担心自己会被特攻技能所攻破。不过雷吉洛克本身也算是靠变化类技能吃饭的精灵，尤其是睡眠、电磁波等技能，对它的作用还是挺关键的，带了突击背心后就只得忍痛把这些好技能统统放弃了。

栗果（カゴのみ/Chesto Berry）

栗果的作用主要是配合睡眠以及强化技能一起使用。比如雷吉洛克顶着对手的攻击使用了三次诅咒，再靠着“睡眠+栗果”在一回合时间里就把HP回满，之后就可以发动一波攻势了。

专爱头巾
（こだわりハチマキ/Choice Band）

对于雷吉洛克来说，专爱头巾虽然不是值得优先考虑的选择，却也能发挥出一定的作用。毕竟它物攻能力和物攻技能配置尚可，再靠着自身的高耐久去不断争取上场机会，还是能够做出一定的贡献。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

如果玩家打算把雷吉洛克作为炮灰和对方强行火拼，那生命玉也算是个不错的选择尤其当雷吉洛克需要使用大爆炸的时候，生命玉就要比专爱头巾好用得多。

流沙岩石
（さらさらいわ/Smooth Rock）

当雷吉洛克学了沙尘暴这个技能，且队伍中也有其他能从沙尘暴中受益的精灵

时，雷吉洛克可以考虑用流沙岩石来延长沙尘暴的持续时间。

战术打法介绍

物理强攻打法

特性选择：净体

努力性格：物攻、物防和特防酌情分配，性格减特攻加物防

可选道具：剩饭、光粉、生命玉、突击背心、专爱头巾

必备技能：石刃/岩崩

优先技能：地震、冷冻拳、蛮力/臂锤/吸收拳

备选技能：气合拳、大爆炸、替身、睡眠、电磁波、石砾

雷吉洛克虽然是一只以防御而著称的精灵，但因为它的抗性达不到合格的程度，使其难以成为队伍中值得去仰仗的防守中坚，所以就有了这种物理强攻打法。

雷吉洛克的物理强攻打法其实比较简单明了。如果它的道具携带的是突击背心或专爱头巾，那建议带满4招物攻技能；如果道具用剩饭、光粉或生命玉，那既可以带4招物攻技能，也可以留出1个技能栏位给变化类技能，即替身、睡眠、电磁波和石砾这四招中的其中一招。至于一定选择减特攻加物防的性格的理由也简单，因为种族值最高的那一项能力被性格加成后会有最大的收益。

另外值得一提的是，如果雷吉洛克选择带了电磁波，那可以考虑把本系物攻技能由石刃换成岩崩，毕竟“害怕+麻痹”的双重封锁还是很厉害的；而替身与气合拳也是一对不错的搭配，如果雷吉洛克不打算使用气合拳，那替身在这个战术打法中其实也没有多少意义了。

能力强化打法

特性选择：净体

努力性格：物防252、HP、物攻和特防酌情分配，性格减特攻加物防

可选道具：剩饭、栗果、坚硬头盔

必备技能：石刃、睡眠

优先技能：铁壁/诅咒

备选技能：地震、吸收拳、冷冻拳、火焰拳

如果对方队伍中的特攻手已经伤亡殆尽，那么雷吉洛克这种能力强化打法就可以派上很大的用场。即便对方还有地面系、格斗系、钢系这些在属性上克制雷吉洛克的物攻手，它一样有能力去应付，毕竟自己的物理耐久摆在那里。比如满物攻努力的叠翅鲨龙去攻击极限物防但不加任何HP努力值的雷吉洛克，一发地震的伤害也只有48%~58%左右，如果雷吉洛克事先强化过物防，那叠翅鲨龙仅靠一味强攻是无法突破这道防线的。当然，这种战术打法的雷吉洛克完全没必要强行与自己的天敌正面抗衡，只不过真遇到它们的话也不用太心虚罢了。

雷吉洛克所选择的强化技能对它的操作思路也有一定的影响。如果雷吉洛克选用的是铁壁，那它的主要目的还是进行防守，靠自己的防御能力和续航能力把对方的攻击手拖垮。这时候玩家就不要奢望用铁壁多次进行强化，也不要贪恋铁壁的强化成果，该换人时还得换。

如果雷吉洛克选用的是诅咒，那倒是可以尝试留在残局中清场，等到雷吉洛克使用了3~4次诅咒后，对方就很难再和它正面抗衡了。不过诅咒雷吉洛克并不算是什么强有力的战术打法，毕竟诅咒卡比兽和冥想水君都早已走下神坛，更何况有“东施效颦”之嫌的雷吉洛克呢！

滚动清场打法

特性选择：净体

努力性格：物防252、HP、物攻和特防酌

情分配，性格减特攻加物防
可选道具：剩饭、栗果、坚硬头盔
必备技能：滚动、睡眠
优先技能：诅咒、影分身、变圆
备选技能：电磁波、上文推荐物攻技能

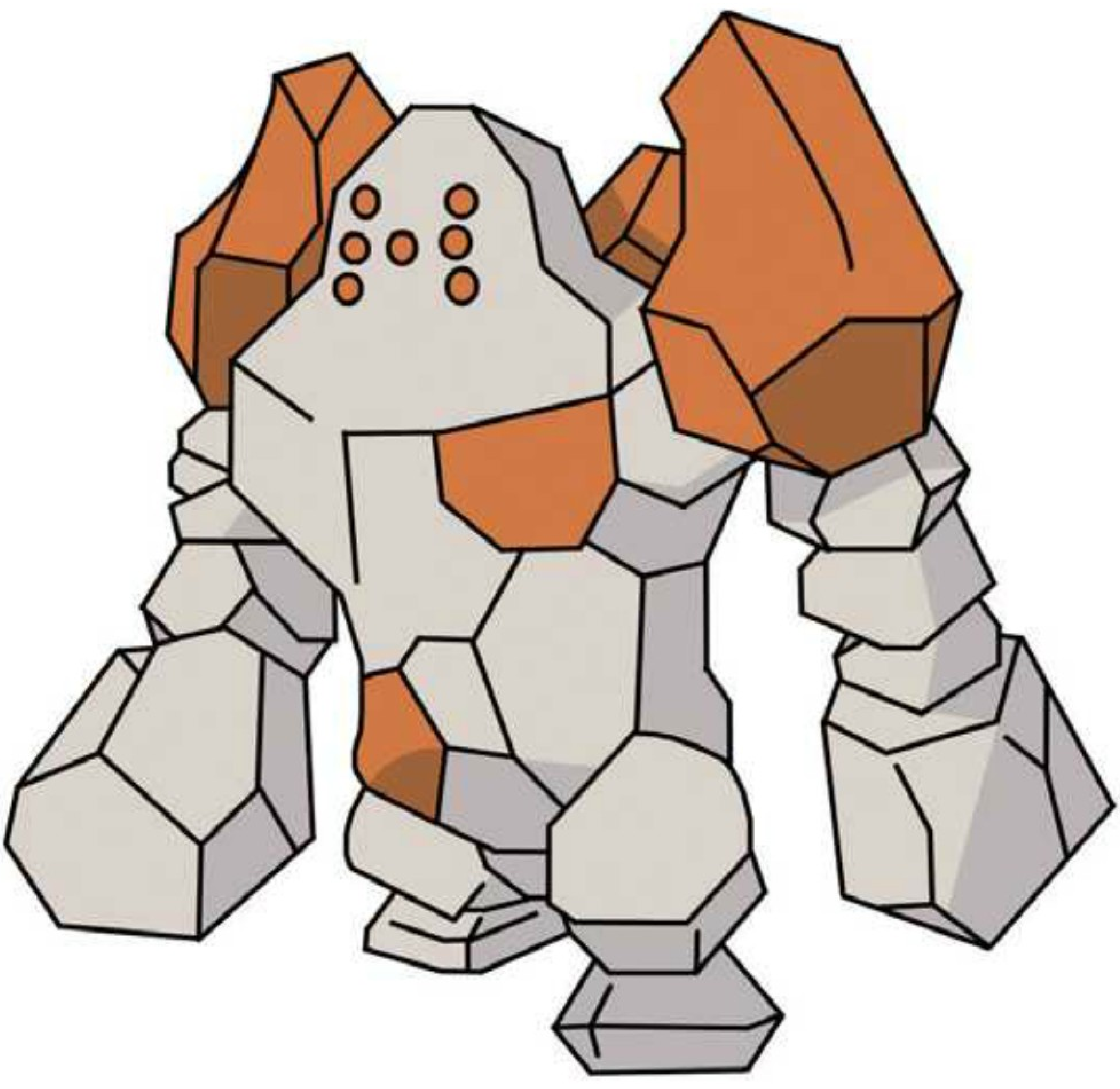
雷吉洛克的滚动清场打法实际上是上面那种能力强化打法的一个变种，虽然成功率和灵活性相对比较差，但一旦实施成功后就会有锁定胜局的强大威力。笔者不推荐各位读者朋友在平时对战中把这种打法作为常规战术，但偶尔用一下倒是能起到出奇制胜的效果。

滚动雷吉洛克是一个“越战越勇”的精灵，同时也应该是最适合使用滚动的人选。如果对方不能迅速将它击倒，或是阻止它一直滚动下去，就一定会被打得头破血流。毕竟滚动对所有属性都有效，哪怕打在地面系、钢系这些2倍抗岩的精灵身上，所造成的伤害也非同小可。最适合搭配滚动的当然是变圆，而诅咒、影分身这些技能对滚动的提升效果同样也不小，在条件允许的情况下，雷吉洛克可以同时带上两招强化技能。当然留1个技能栏位给电磁波或其他物攻技能也是完全可以的，最起码这样做可以起到隐藏自己战术意图的效果。

不过滚动这招其实也比较好防，像保护、替身这些常见的技能都可以大幅度降低滚动的杀伤力，而电磁波、鬼火和催眠粉等技能对于滚动也有一定的限制作用。所以玩家如果想用滚动累计洛克大杀四方，那事先务必要为它扫清一切障碍。

半攻半守打法

特性选择：净体
努力性格：物防252、HP、物攻和特防酌



情分配，性格减特攻加物防

可选道具：剩饭、光粉、坚硬头盔、流沙岩石

必备技能：石刃/岩崩、睡眠

优先技能：电磁波/剧毒、石砾

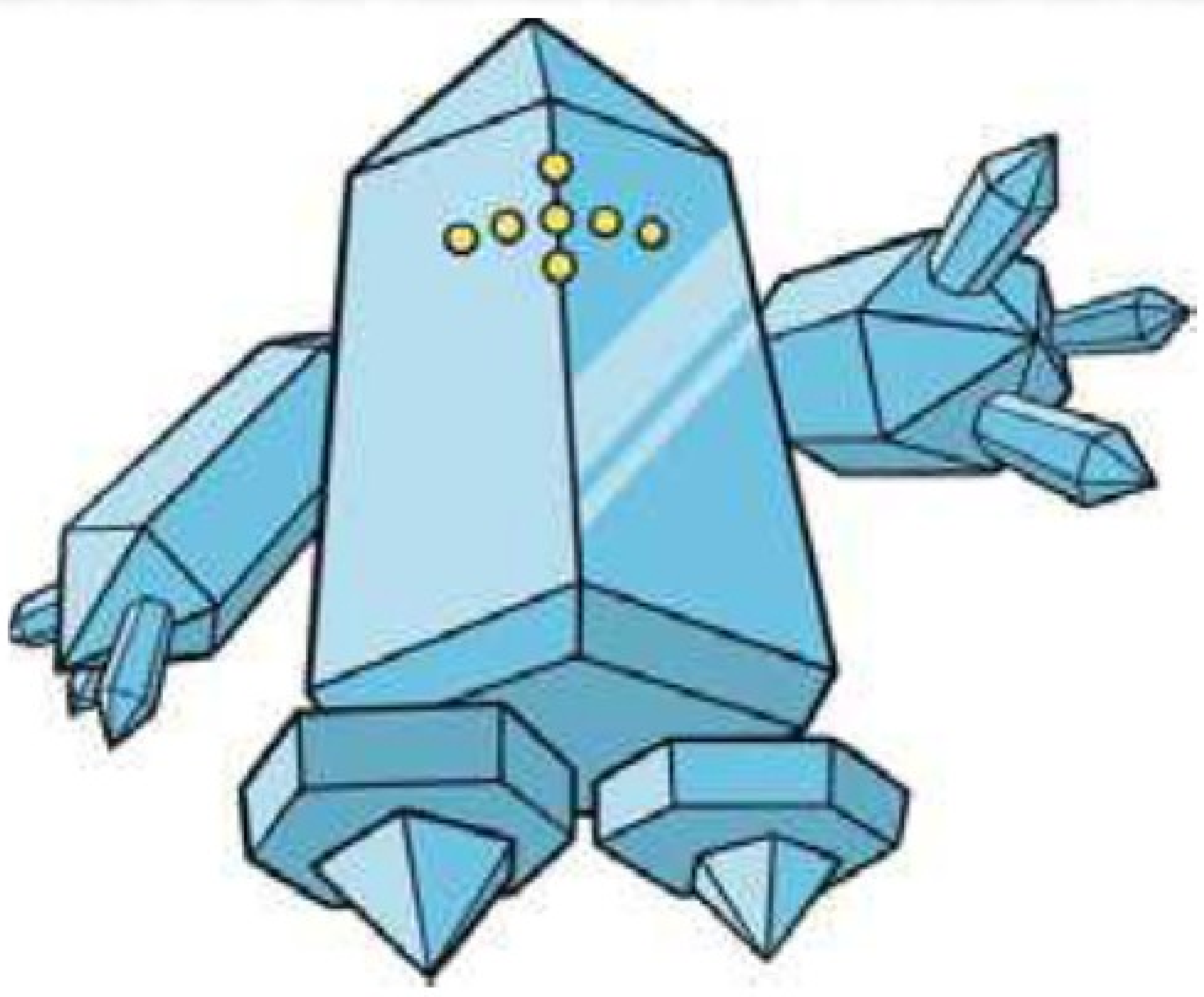
备选技能：上文推荐物攻技能、保护、替身、铁壁、沙尘暴

由于雷吉洛克的防守能力并不能完全让人放心，所以即便玩家打算把它当作盾牌来用，最好也是采用这种半攻半守的打法，而不是一味的防守消耗。

雷吉洛克虽然没有足够的抗性作为防守资本，但它能用的防守手段还是挺多的：电磁波可以限制绝大多数高速物攻手，与岩崩配合时的效果不错，但也不是说雷吉洛克在选了电磁波后就一定得放弃石刃；道具坚硬头盔对MEGA袋龙、火矢鹰这类精灵有很强的限制作用，即便玩家没有把雷吉洛克换上来抵挡它们的攻击，也能对它们进行威慑；至于石砾、剧毒和保护这些常规的防守消耗技能，在上文中已经分析过，这里就不再重复了。而流沙岩石这个道具是一定要搭配沙尘暴一起使用的。

雷吉阿伊斯
（レジアイス/Regice）

全国图鉴编号：378	分类：冰山精灵
身高：1.8m	体重：175.0kg



能力方面

种族值					
HP	80	物攻	50	物防	100
特攻	100	特防	200	速度	50
50级能力极限值					
HP	187	物攻	112	物防	167
特攻	167	特防	277	速度	112
100级能力极限值					
HP	364	物攻	218	物防	328
特攻	328	特防	548	速度	218

属性为冰，受到的攻击效果如下

效果2倍：火、斗、岩、钢

效果1/2：冰

特性

净体（クリアボディ/Clear Body）：拥有该特性的精灵不会被对手降低能力等级。

隐藏特性

寒冰身躯（アイスボディ/Ice Body）：当场上天气为冰雹时，拥有该特性的精灵在每回合结束时回复HP最大值的1/16。（该特性暂时无法正常获得）

升级技能一览

Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）

Lv1：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）

Lv1：锁定（ロックオン/Lock-On）

Lv1：大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

Lv1：践踏（ふみつけ/Stomp）

Lv9：冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）

Lv17：诅咒（のろい/Curse）

Lv25：蛮力（ばかぢから/Superpower）

Lv33：原始力量（げんしのちから/

Ancientpower）
Lv41：超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
Lv49：充电光束（チャージビーム/Charge Beam）
Lv57：锁定（ロックオン/Lock-On）
Lv65：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
Lv73：冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）
Lv81：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv89：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）

本作可以习得的技能机器

TM06	TM07	TM10	TM13
TM14	TM15	TM17	TM18
TM20	TM21	TM24	TM25
TM26	TM27	TM31	TM32
TM39	TM42	TM44	TM48
TM52	TM56	TM57	TM64
TM68	TM69	TM73	TM77
TM78	TM79	TM80	TM87
TM88	TM90	TM91	TM94
TM98	TM100	HM04	

特殊渠道技能和主要出处

挡路（とおせんぼう/Block）
第五代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第四代技能机器TM01。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
第四代技能机器TM72。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

滚动（ころがる/Rollout）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学。

百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch）
《火红・叶绿》定点教学。

百万强踢（メガトンキック/Mega Kick）
《火红・叶绿》定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
《火红・叶绿》定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
《火红・叶绿》定点教学。

反击（カウンター/Counter）
《火红・叶绿》定点教学。

地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）
《火红・叶绿》定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
《火红・叶绿》定点教学。

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学。

变圆（まるくなる/Defense Curl）
《绿宝石》定点教学。

自爆（じばく/Selfdestruct）
《黑暗旋风》定点教学。



精灵特点分析

雷吉阿伊斯与雷吉洛克一样，也是一只攻守兼备的精灵。在不考虑特性加成的前提下，雷吉阿伊斯的特殊耐久可以排在全精灵中的第三位，仅次于快乐蛋和吉利蛋；而它的物理耐久也不算差，至少也突破了10万大关。雷吉阿伊斯的特攻能力在冰系精灵中也算是名列前茅，而且它还是少数能学会十万伏特的冰系精灵，可以把“冰+电”这个优秀的打击面组合很好地发挥出来。

当然，雷吉阿伊斯也有诸多不尽如人意的缺点。首先它的抗性实在是太差，除了冰系外再无其他抗性，使得它只能靠自己的身躯硬抗对方的特攻技能，这样的话玩家还不如选择特殊耐久更高的快乐蛋或吉利蛋呢。再说即便雷吉阿伊斯有再出色的特殊耐久，在防守会火系技能的特攻手时也并不会很轻松。其次，雷吉阿伊斯没有可靠的回复技能，并且它又被石砾所克制，所以无论在联防还是消耗方面，它都没有什么可以去仰仗的优势。最后，雷吉阿伊斯的技能配置也不是很合理，它的特攻技能远不如雷吉洛克的物攻技能丰富，也很难进行特攻强化，甚至连石砾都没有，使得玩家根本没法把它当作“特攻镜像版的雷吉洛克”去使用。

常用技能推荐

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

雷吉阿伊斯的主力本系特攻技能，除了PP值比火焰放射、十万伏特这类同级别技能少一点以外，就再也找不出什么缺点。在双打和三打中，如果雷吉阿伊斯有队友帮它营造冰雹天气，那它也可以考虑威力更高的暴风雪（ふぶき/Blizzard）。

值得一提的是，冰之吐息（こおりのいぶき/Frost Breath）这个技能的威力在本作中提升到了60，虽然会心一击的伤害倍率也从2倍降低到1.5倍，但这个技能的实际威力还是有所增强，达到了和冷冻光线持平的程度。如果玩家不介意冰之吐息只有90%命中率的话，可以用它来代替冷冻光线，毕竟它拥有无视特防强化和光之壁的优点。

十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

同样是雷吉阿伊斯的主力特攻技能，因为能和冰系技能构成优秀的打击面组合而被广泛使用。在这里说句题外话，如果雷吉阿伊斯将来能够学会冻干（看它那冰山一般的体型还是挺让人抱有希望的），那十万伏特可能就派不上多大用场了。在某些特殊场合下，雷吉阿伊斯也可以用充电光束（チャ–ジビ–ム/Charge Beam）来替换十万伏特，这招虽然威力很低，但毕竟是雷吉阿伊斯少有的特攻强化手段。

光栅加农炮（ラスタ–カノン/Flash Cannon）

备用特攻技能，虽然本身的打击面并不算很好，但因为能克制到当前版本中比较热门的仙系精灵，对雷吉阿伊斯还是有一定使用价值的。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

备用特攻技能，优秀的威力和广泛的打击面是它的两大优点。在大字火、雷电、暴风雪这些特攻大招的威力都降低到110的环境下，气合弹的威力依旧没有任何贬值。当然，玩家要使用气合弹，就得做好它Miss的心理准备，这也

是为什么很多人都把这个技能戏称为“RP弹”（RP的字面意思是人品，引申为赌运气）的原因。

原始力量（げんしのちから/Ancient Power）

虽然原始力量的威力偏低且和冰系攻击的打击面有一定重复，不过它毕竟起到了反制火系精灵的作用，而且对火矢鹰、MEGA喷火龙Y以及烈火蛾这些精灵有着致命的4倍杀伤效果，值得玩家去重视。另外，原始力量姑且算是一种特攻强化手段，虽然大多数情况下雷吉阿伊斯哪怕把原始力量的PP值打光，也未必能盼到特效的发动。

觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）

由于雷吉阿伊斯的特攻技能相对比较贫乏，所以很需要觉醒力量的帮助。一般来说觉醒力量都会选择火系或地面系这两个属性，前者是为了打击那些4倍怕火的钢系精灵，后者主要是为了针对炎钢兽。

反击（カウンター/Counter）

如果玩家有能力把第三世代中的雷吉阿伊斯传送到本作的话，那一定要把反击这个技能保留下来。因为大部分对手在见到雷吉阿伊斯时都会下意识的使用物攻技能来对付它，而且会反击的雷吉阿伊斯又相对稀有，所以玩家很有机会靠反击得手。

需要强调的是，反击虽然不同于一般的攻击技能，但它的确属于物攻技能的范畴，与突击背心这个道具并不冲突，而一只携带突击背心的雷吉阿伊斯更容易吸引对方用物攻技能去打它，这时候出手反击就更十拿九稳了。



睡眠（ねむる/Rest）

睡眠作为雷吉阿伊斯惟一的回复手段，重要程度毋庸置疑。不过和雷吉洛克不同的是，因为雷吉阿伊斯没有什么像样的强化手段，所以也不太需要用道具栗果（カゴのみ/Chesto Berry）让自己快速从睡眠状态恢复过来。

梦话（ねごと/Sleep Talk）

由于雷吉阿伊斯这个“电+冰”的特攻组合已经有足够的打击面，如果玩家不打算刻意针对某些特定精灵的话，只带两招特攻技能就够用了，这时候雷吉阿伊斯就可以考虑梦话。另外，梦话配合充电光束也算是个强化特攻的手段，只不过看起来有点蹩脚罢了。

剧毒（どくどく/Toxic）

虽然怕石砾的雷吉阿伊斯没有太多可进行消耗的资本，不过这并不意味着它就不能用剧毒。剧毒对雷吉阿伊斯来说更像是一种牵制手段，比如对手如果有不吃电冰的微波炉电鬼，或是特殊耐久高得离谱的巨甲龙，它就可以在这些精灵换上场的时候甩一发剧毒，然后赶紧逃下场。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

电磁波对雷吉阿伊斯的重要性其实并不亚于睡眠。在很多场合下，雷吉阿伊斯宁可放弃直接杀伤对手的机会，也要设法麻痹对方的高速精灵。比如灵兽托尔涅罗斯这种精灵，靠冷冻光线和十万伏特虽然能把它打残，却很难将它打死，这时候其实还不如用电磁波来让它“武功全废”。

保护（まもる/Protect）

类似于雷吉洛克的保护，除了配合剧毒以外，还有个重要的目的就是抵挡对手的飞踢和飞膝踢。即便对方没有精灵带这两招，雷吉阿伊斯学个保护也不是什么损失。在双打和三打中，雷吉阿伊斯学保护就更没有什么疑问了。

替身（みがわり/Substitute）

由于特攻技能在本作中都普遍降低了威力，如果雷吉阿伊斯是极限特殊耐久，那么大部分特攻手在不借助属性相克的帮助下，很难靠一发特攻技能就打掉雷吉阿伊斯的替身。比如携带生命玉且满特攻努力的耿鬼，用淤泥波动攻击时也很可能打出低于25%的伤害，更不要说一般的特攻精灵了。

在这种情况下，雷吉阿伊斯确实可以把替身作为一种防守手段，当然这在一定程度上也是因为雷吉阿伊斯的技能比较贫乏的缘故，像快乐蛋和吉利蛋就不屑于这种小伎俩。

常用道具推荐

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

突击背心对雷吉阿伊斯来说还是蛮不错的选择，虽然雷吉阿伊斯为此要放弃电磁波、睡眠之类的核心技能，但如果能换来和对方特攻精灵正面对攻的资本，这就已经足够了。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

虽然每次详尽分析中都出现的剩饭和光粉（ひかりのこな/BrightPowder）的比较有些老生常谈，不过光粉的作用确实被很多玩家所低估，笔者还是希望各位能够注意到这一点。对于高特殊耐久的雷吉阿伊斯来说，剩饭的持续回复确实是稳定的收益；但正因为雷吉阿伊斯有特殊耐久作为资本，完全有机会用光粉去赌一把。到底选择哪个道具，还是看玩家的个人喜好和习惯吧。

专爱眼镜

（こだわりメガネ/Choice Specs）

如果玩家打算把雷吉阿伊斯定位成一个兼顾游击和防守的特攻炮台，那可以选用专爱眼镜，只不过要注意清扫场上的石砾。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

虽然火力提升不如专爱眼镜，并且HP损耗的副作用似乎也与雷吉阿伊斯的防御倾向有些冲突，但实际上雷吉阿伊斯并没有那么可靠的防御能力，真当作炮灰来用也不是不行。而且雷吉阿伊斯带了生命玉后也不见得没有续航，比如“睡眠+梦话”的打法也可以搭配这件道具，这样就能做到攻击和续航两不误了。

战术打法介绍

特殊强攻打法

特性选择：净体

努力性格：特攻252、物防和特防酌情分

配，性格减物攻加特防
可选道具：剩饭、光粉、生命玉、突击背心、专爱眼镜
必备技能：冷冻光线/冰之吐息
优先技能：十万伏特/充电光束、气合弹
备选技能：上文推荐特攻技能、睡眠、梦话、电磁波/剧毒、反击

雷吉阿伊斯的这种打法与前文中雷吉洛克的物理强攻打法比较相似，但因为雷吉阿伊斯在攻击和防守方面比雷吉洛克都有一定差距，所以这个战术的效果也会略逊一筹。

如果雷吉阿伊斯带的是突击背心或专爱眼镜，那一定要带满4个攻击技能才行，其中反击可以搭配突击背心一起使用，而且效果会非常好。携带突击背心的思路对雷吉阿伊斯来说确实有点别具一格，但也没到独立出来去专门讲解的程度。

如果雷吉阿伊斯的道具选用的是剩饭、光粉和生命玉，那配招会更加灵活，既可以带满4个攻击技能，也可以留1~2个技能栏位给那些变化类技能。当然，雷吉阿伊斯的变化类技能也没什么变化可言，只带1招的话那肯定优先选睡眠，带2招的话就是“睡眠+梦话”或“睡眠+电磁波/剧毒”这两种选择而已。

特殊盾牌打法

特性选择：净体
努力性格：特攻、物防和特防酌情分配，性格减物攻加特防
可选道具：剩饭、光粉
必备技能：冷冻光线/冰之吐息、睡眠
优先技能：十万伏特/充电光束、电磁波/剧毒
备选技能：上文推荐特攻技能、反击、替身、保护、超级健忘

可能有些读者朋友在看到雷吉阿伊斯只有两种战术打法时会感到有些失望，但这只精灵在现阶段的版本中确实玩不出什么花样。大家与其为它的战术打法凑数，还不如期待它在《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》能够有所改观，至少也得让它那一箩筐的物攻技能多少派上点用场吧！

特殊盾牌打法的雷吉阿伊斯与一般盾牌精灵的用法还有所不同，它更愿意和对方的特攻手对攻而不是去消极防守，能有和对方一换一的机会，就不要想着靠睡眠去和对方慢慢周旋。这主要还是因为石砾对雷吉阿伊斯还是太致命，一旦我方没办法把场上的石砾清扫掉，那雷吉阿伊斯就很难在顶着石砾伤害的情况下去防守对方的特攻精灵了。



雷吉斯提尔
（レジスチル/Registeel）

全国图鉴编号：379	分类：钢铁精灵
身高：1.9m	体重：205.0kg



能力方面

种族值					
HP	80	物攻	75	物防	150
特攻	75	特防	150	速度	50
50级能力极限值					
HP	187	物攻	139	物防	222
特攻	139	特防	222	速度	112
100级能力极限值					
HP	364	物攻	273	物防	438
特攻	273	特防	438	速度	218

属性为钢，受到的攻击效果如下

效果2倍：地、斗
效果1/2：普、草、冰、飞、超、虫、岩、龙、钢、仙
完全无效：毒

特性

净体（クリアボディ/Clear Body）：拥有该特性的精灵不会被对手降低能力等级。

隐藏特性

轻金属（ライトメタル/Light Metal）：拥有该特性的精灵的体重减半（该特性暂时无法正常获得）。

升级技能一览

Lv1：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv1：铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
Lv1：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
Lv1：锁定（ロックオン/Lock-On）
Lv1：大爆炸（だいばくはつ/Explosion）
Lv1：践踏（ふみつけ/Stomp）
Lv9：金属爪（メタルクロー/Metal Claw）
Lv17：诅咒（のろい/Curse）
Lv25：蛮力（ばかぢから/Superpower）
Lv33：原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
Lv41：铁壁（てっぺき/Iron Defense）
Lv41：超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
Lv49：充电光束（チャージビーム/Charge Beam）
Lv57：锁定（ロックオン/Lock-On）
Lv65：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）
Lv73：铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
Lv73：光栅加农炮（ラスターカノン/Flash Cannon）
Lv81：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv89：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）

本作可以习得的技能机

TM01	TM06	TM10	TM11
TM15	TM17	TM18	TM20
TM21	TM24	TM25	TM26
TM27	TM31	TM32	TM37
TM39	TM40	TM42	TM44
TM48	TM52	TM56	TM57
TM64	TM65	TM68	TM69
TM73	TM77	TM78	TM80
TM87	TM88	TM90	TM91
TM94	TM98	TM100	HM04

特殊渠道技能和主要出处

挡路（とおせんぼう/Block）
第五代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

电磁浮游（でんじふゆう/Magnet Rise）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第四代技能机器TM01。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

滚动（ころがる/Rollout）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学。

百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch）
《火红・叶绿》定点教学。

百万强踢（メガトンキック/Mega Kick）
《火红・叶绿》定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
《火红・叶绿》定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
《火红・叶绿》定点教学。

反击（カウンター/Counter）
《火红・叶绿》定点教学。

地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）
《火红・叶绿》定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
《火红・叶绿》定点教学。

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学。

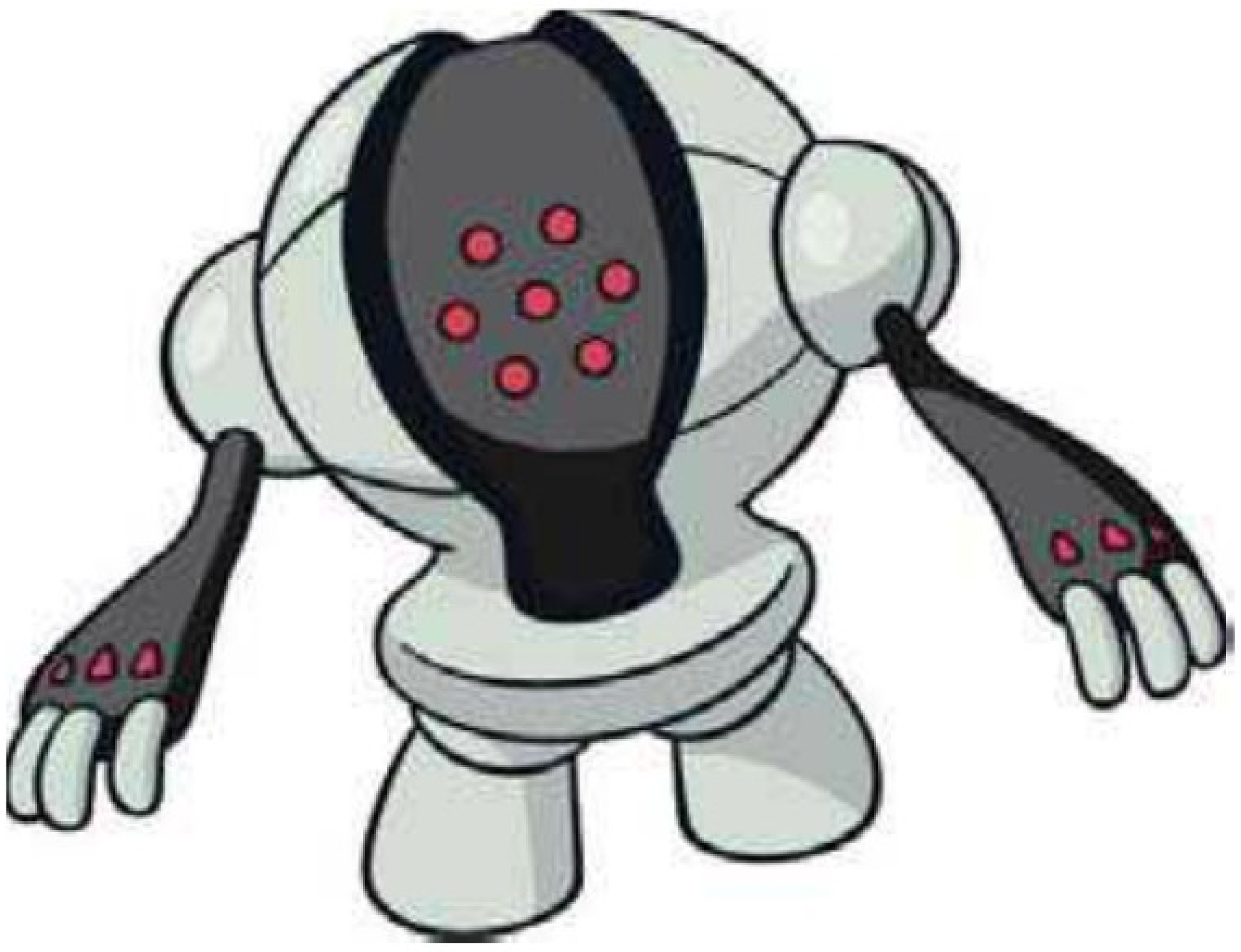
变圆（まるくなる/Defense Curl）
《绿宝石》定点教学。

自爆（じばく/Selfdestruct）
《黑暗旋风》定点教学。

精灵特点分析

雷吉斯提尔是“三神柱”中实力最强的精灵，就像“三神鸟”中的闪电鸟和“三圣兽”中的水君那样。雷吉斯提尔之所以更厉害，主要是因为它的抗性比雷吉洛克和雷击阿伊斯好得多，从而使其成为名符其实的盾牌型精灵；另外它的种族值分配和技能配置多少也起到一定的因素，这样的话雷吉斯提尔也可以更加专注于防守，而不用在进攻端分散精力。不过这并不意味着雷吉斯提尔就没有攻击能力，它可能无法像一般的攻击手那样倾泻大量伤害，但要和对手打对攻还是完全没问题的。

尽管雷吉斯提尔确实有两把刷子，但它似乎永远也无法跻身至一线精灵的行列，这是因为钢系精灵的竞争实在太激烈了。论种族值，雷吉斯提尔比不过



重钢蟹以及那些MEGA进化精灵；论抗性，它也无法和铁甲螳螂、铁盘坚果、多塔克这些双属性的钢系精灵相比；至于攻击方面，雷吉斯提尔在钢系中就更排不上名次了。不过玩家只要对这只精灵有爱，以上这些都不算是问题。

常用技能推荐

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）

虽然雷吉斯提尔学不会螺旋球令无数玩家感到遗憾，但铁头也绝对是合格的本系物攻技能，甚至在很多场合中比螺旋球还要更好用。铁头还拥有30%的附加害怕效果，不过雷吉斯提尔必须搭配电磁波才有望利用这个特效。

地震（じしん/Earthquake）

雷吉斯提尔的主力物攻技能，威力大且克制属性多，像火、钢、电这三个抵抗铁头的属性就正好被地震所克制。

臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）

与地震一样拥有优秀的威力和足够多的克制属性，虽然不像地震那样与铁头有更好的互补性，但在对付铁盘坚果、吉利蛋这类精灵时还是能派上一定的用场。另外雷吉斯提尔也能学会同为格斗系的蛮力（ばかぢから/Superpower）、气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）和升力拳（グロウパンチ/Power-up Punch），玩家可以根据实际情况进行替换，但雷吉斯提尔学不会吸收拳就稍稍有些遗憾。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）

专门用来对付叠翅鲨龙、拉恩德伦斯这类4倍怕冰的精灵。虽然雷吉斯提尔的物攻不高，但即便不加任何物攻努力，也完全有把握用两发冷冻拳解决掉这些目标。



雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）

类似于冷冻拳，主要是对付4倍怕电的暴鲤龙，顺便还能稍微克制一下抵抗铁头的一般水系精灵。

岩崩（いわなだれ/Rock Slide）

由于雷吉斯提尔学不会石刃，只能用岩崩来对付那些4倍怕岩的精灵，这就会出现一发岩崩可能打不死火矢鹰的情况。雷吉斯提尔如果放弃岩崩改用石砾来对付火矢鹰之流，也算是个可行的思路。

大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

当雷吉斯提尔需要和对手殊死一搏时，大爆炸就是最佳的选择。如果雷吉斯提尔事先用电磁波将对手麻痹，那么大爆炸还能起到先手退场的效果，这能为接下来上场的精灵稍微争取到一些主动权。

光栅加农炮（ラスター カノン/Flash Cannon）

性能不错的本系特攻技能，不过在特效方面要比铁头稍逊一筹。另外，因为雷吉斯提尔可以靠诅咒来提升物攻，所以如果不是有特殊需要的话，雷吉斯提尔倒是没必要在特攻方面多做文章。

十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

比雷电拳的威力高出不少，不但能有效针对暴鲤龙，还能给对方的水系精灵造成一定的威胁，这算是雷吉斯提尔使用特攻技能的一个重要理由。至于充电光束（チャージビーム/Charge Beam）就没什么考虑的必要了。

反击（カウンター/Counter）

来自第三世代的技能，在对抗物攻手时会是个不错的选择，而且能和突击背心一起搭配使用。

地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）

同样是来自第三世代的技能，伤害非常稳定，对大多数精灵都可以做到三发致命，在很多情况下甚至会代替铁头而成为雷吉斯提尔的主攻技能。值得一提的是，在50级精灵的对战中，HP种族值达到97的精灵就可以靠替身挡住地球投（替身为51HP），这与100级对战中HP种族值必须达到100的情况还是有所不同的。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

非常强大的干扰技能，不但可以限制对方高速精灵的发挥，而且在搭配铁头、岩崩、替身、石砾、大爆炸这一系列技能时也能起到事半功倍的效果。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

6v6单打模式中的消耗神技，撒得越早收益就越大，对于雷吉斯提尔来说甚至可以取代岩崩的作用。

剧毒（どくどく/Toxic）

由于电磁波实在太好用，再加上雷吉斯提尔又有石砾、地球投这些优秀的消耗手段，相比之下剧毒就不太值得优先考虑。当然，剧毒和这些消耗手段并不相互冲突，雷吉斯提尔真用这招也完全没什么问题。

睡眠（ねむる/Rest）

雷吉斯提尔的惟一回复手段，至于是否要搭配梦话（ねごと/Sleep Talk）一起用则见仁见智。笔者个人认为“睡眠+梦话+诅咒”这三招一起用的时候会有不错的效果。

保护（まもる/Protect）

在单打模式中主要用来配合剧毒进行消耗，同时也防范对方可能出现的飞踢和飞膝踢。在双打和三打中则是极为关键的核心技能。

替身（みがわり/Substitute）

单独使用的意义不大，一般都会搭配电磁波或诅咒，总之都是为了让替身不被对手轻易打掉。

诅咒（のろい/Curse）

雷吉斯提尔最值得使用的强化技能，比磨爪（つめとぎ/Hone Claws）的强化效率都高一些，比铁壁（てっぺき/Iron Defense）和超级健忘（ドわすれ/Amnesia）在强化后能给对手造成更大的威胁。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

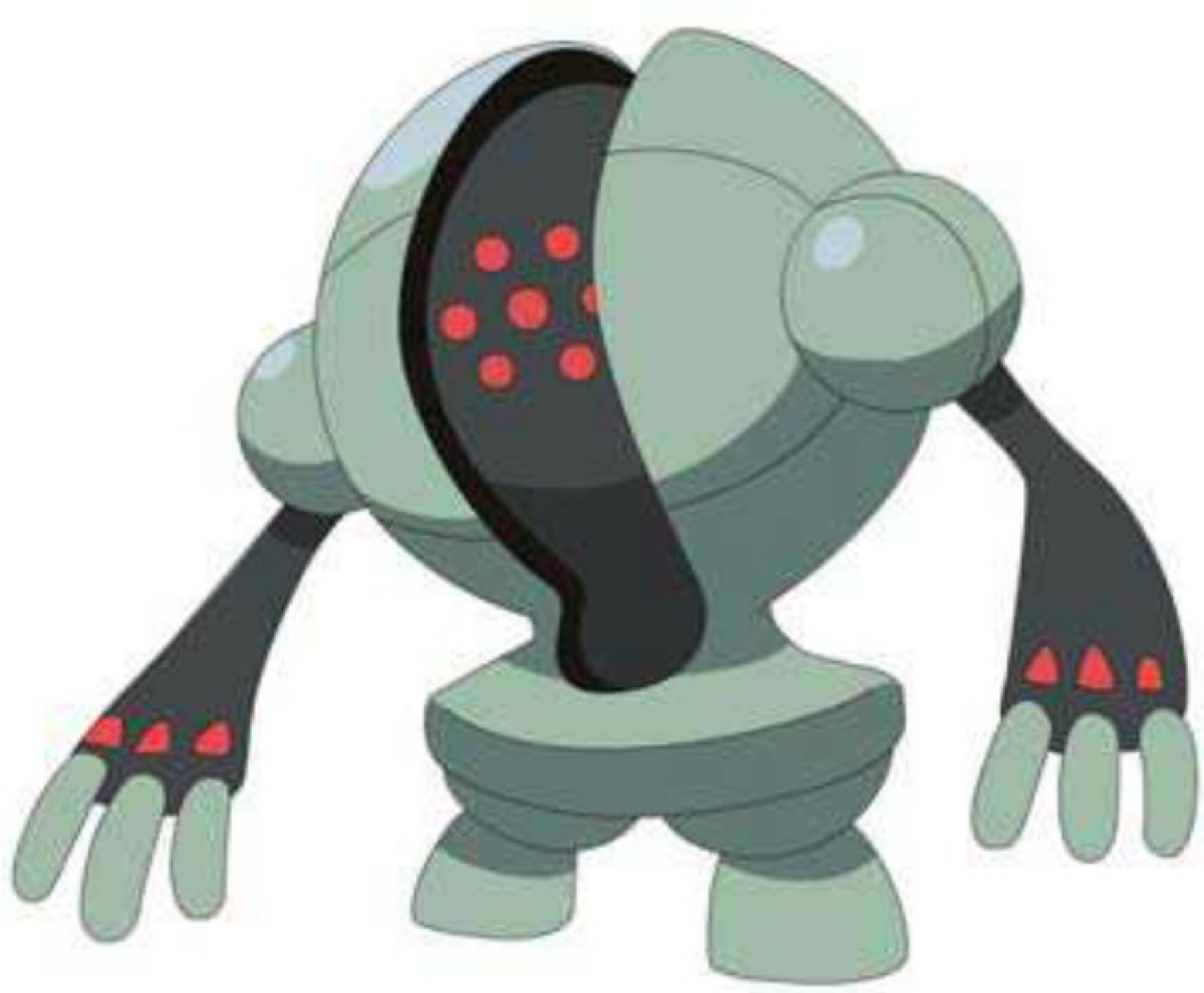
雷吉斯提尔的首选道具，无论在任何战术打法中都有稳定的效果，只不过收益不高。因为玩家会经常有选择性的把雷吉斯提尔派上场进行联防，所以它每次承受的攻击伤害可能不会很高，这样的话光粉（ひかりのこな/BrightPowder）就没什么竞争力了。

坚硬头盔
（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

用来对抗物攻手的防守反击型道具。因为雷吉斯提尔的抗性比较出色，所以它可以用坚硬头盔来对抗快龙、铁甲螳螂和钢嘴娃娃这类物攻手，即便自己处于睡眠状态时依然能给对手造成一些麻烦。

栗果（カゴのみ/Chesto Berry）

在一般情况下，雷吉斯提尔没必要用栗果配合睡眠快速回血，毕竟它的耐久差不多能撑到睡醒的那一回合。但当它使用诅咒进行强化时，就非常需要这种快速回血手段，从而更早进行反攻。



突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

因为雷吉斯提尔并没有特别出众的攻击能力，即便带上突击背心可能也只是个被动挨打的盾牌，但为此它得放弃睡眠和电磁波，这件道具起到的效果很可能是弊大于利。不过，只要突击背心能够诱使对手使用物攻技能攻击雷吉斯提尔，且雷吉斯提尔把握住这次机会会出手反击，那突击背心就已经值了。

战术打法介绍

半攻半守打法

特性选择：净体
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、坚硬头盔
必备技能：铁头、睡眠
优先技能：电磁波、石砾
备选技能：上文推荐攻击技能、反击、替身、保护

雷吉斯提尔的半攻半守打法既要保证足够的防守能力，同时也得在攻击端给对方制造一些压力，毕竟它的攻击能力和技能配置还算不错，不好好利用一番会有些可惜。

努力分配方面，雷吉斯提尔倾向于照顾HP和两防，两攻可以少加甚至不加努力，具体比例幅度由玩家自己把握即可。性格选择方面，如果雷吉斯提尔没有带十万伏特之类的特攻技能，那就用减特攻加物

防、或减特攻加特防的性格，反之性格则要减速度加物防、或减速度加特防。这两类性格主要体现在那7点速度的差别上，如果雷吉斯提尔的性格不减速度，那么最终速度可以达到70点，与携带专爱围巾的极限速度胡地被麻痹后的速度持平，这样的话要超过被麻痹后的专爱围巾耿鬼、专爱围巾特拉奇昂之类的精灵更是不在话下。

虽然“铁头+电磁波”的双重封锁手段看起来很美好，但雷吉斯提尔的技能栏毕竟很吃紧，带了电磁波的话可能得放弃石砾或是一些好用的攻击技能。如果队友能帮忙放电磁波，也能给雷吉斯提尔创造先手铁头或先手替身的条件。

防守消耗打法

特性选择：净体

努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格减特攻加物防、或减特攻加特防

可选道具：剩饭、坚硬头盔

必备技能：睡眠

优先技能：电磁波/剧毒、铁头、地球投、石砾

备选技能：上文推荐攻击技能、反击、替身、保护

与之前那个半攻半守打法有一定相似之处，主要区别在于进一步压缩了攻击技能的数量以及在攻击上投入的努力值，以及加入了地球投、剧毒这些更注重消耗的技能。两种战术打法的思路大同小异，这里就不再重复介绍了。

诅咒强化打法

特性选择：净体

努力性格：HP252、特防252，性格减速度加特防

可选道具：剩饭、坚硬头盔、栗果

必备技能：睡眠、诅咒、铁头

优先技能：上文推荐攻击技能

备选技能：替身、梦话、电磁波、剧毒

雷吉斯提尔的诅咒强化打法需要有足够的特殊耐久作为屏障，所以在条件允许的情况下最好让它拥有极限特殊耐久，这样的话即便顶着特攻手的攻击也有希望顺利诅咒下去。睡眠、诅咒、铁头这三招基本上雷打不动，但剩下那1个技能栏位还可以为这个战术加入一些变化。

如果最后一招选择地震、雷电拳之类的攻击技能，那么雷吉斯提尔就会拥有相对完备的打击面，这样的话即便诅咒的次数不多，也可以出手攻击；如果最后一招用的是梦话、替身或电磁波，那就是为了想方设法诅咒满6次，从而尽可能提高铁头的杀伤力；剧毒的作用则是为了设法把对方逼下场，这样可以稍稍减轻雷吉斯提尔的防守压力。

突击背心打法

特性选择：净体

努力性格：HP、物攻、物防和特防酌情分配，性格减特攻加物防、或减特攻加特防

可选道具：突击背心

必备技能：铁头

优先技能：大爆炸、升力拳、反击

备选技能：上文推荐攻击技能、地球投

雷吉斯提尔的突击背心打法虽然不算很主流，但毕竟它和前三种打法有一定的差别，这里也简单介绍一下。“突击背心+反击”是这种战术打法的重要目的，但这个意图也可能会被对手识破，所以反击并不是必备技能。大爆炸和升力拳也算是相对有特色的攻击技能，前者很适合与对方的王牌特攻手进行兑子，后者能够缓慢提升自己的物攻伤害输出，但效果一般。

《口袋妖怪 X·Y 》

缎带收集小指南

文/迷 编/马修

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》是系列第三世代的开篇之作，相比于《红·绿》与《金·银》两个世代，新加入的双打模式、特性、性格、努力值的新分配方式使得战术系统有了质的飞跃，秘密基地、华丽大赛、树果种植也使得游戏在对战以外的乐趣倍增；除了以上，缎带（リボン，Ribbon）这一全新的游戏要素也悄然诞生于第三世代，并开始出现在了游戏和动画中。



在动画版中女主角小遥和小光在华丽大赛获得优胜后能得到华丽大赛的缎带，并可将其保存于缎带盒中，此方式有些类似收集道馆徽章；而在游戏中的缎带类型不仅仅限于华丽大赛，在不同的领域满足一定条件后，也有相应的缎带可获得，这些缎带保存于精灵身上而不是玩家手中。然而根据世代的不同，缎带的种类和获得方式也不尽相同。缎带诞生于第三世代，发展于第四世代，到了第五世代却几乎销声匿迹了，玩家在游戏中无法直接获得，只能通过官方配信的特殊精灵获得，到了第六世代缎带又重浮水面，等待玩家们去收集。一只精灵获得的各色各样的缎带，是玩家用爱心辛苦培育精灵、与精灵一起克服困难的肯定与证明。如果玩家你已经稍稍厌倦了二周目无尽的孵蛋之旅，在苦等新作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的时间里在《X·Y》中又找不到新的要素来挖掘，那么不妨尝为自己心爱的精灵收集缎带吧！



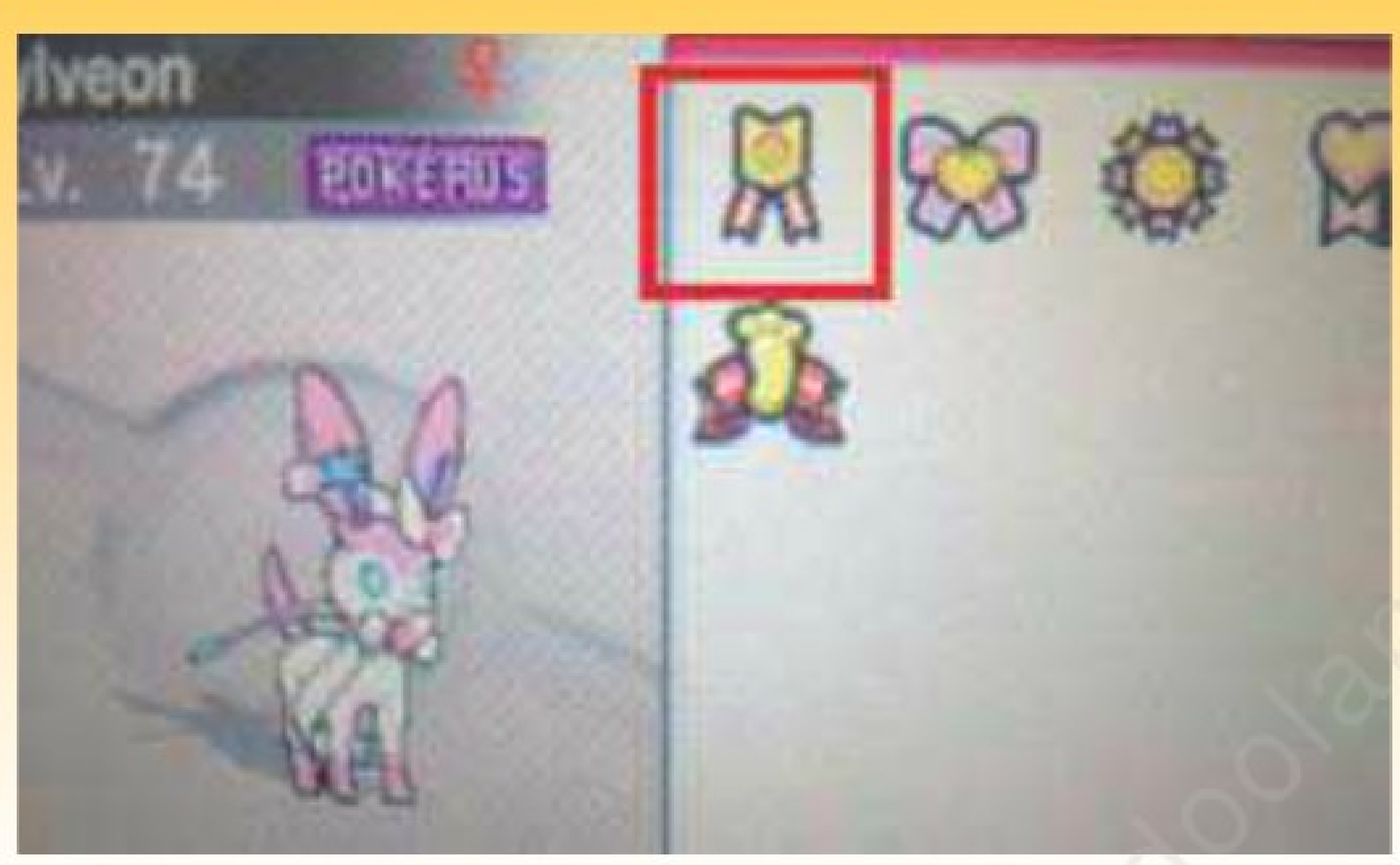
而鉴于世代不同，所收集到的缎带也有所差异，在游戏《口袋妖怪 X·Y》内获得的缎带种类有限，不少缎带还要通过口袋银行传送前作的精灵来获得。下文以《口袋妖怪 X·Y》为基础，在目前所有条件范围所能获得的缎带的方式进行简要讲解。

《XY》可获得缎带

以下可入手缎带，都是在《X·Y》中即可入手的缎带，而有些除了可以在《X·Y》获得，很多还可以在前作中得到。

卡洛斯冠军缎带

（カロス チャンプリボン/Kalos Champ Ribbon）



入手难度：★

入手游戏版本：《X·Y》

游戏内介绍：打败卡洛斯冠军并进入卡洛斯荣誉殿堂而授予的缎带。

卡洛斯冠军缎带是玩家最容易获得的缎带之一，即使玩家不刻意去收集缎带，但是只要通关，通关队伍的全员都就能获得此缎带，因此获得此缎带的难度较低，相信一周目通关对任何玩家而言都是小菜一碟，而想要让更多的心爱的精灵获得此缎带也很简单：只要反复去挑战卡洛斯联盟就行了。二周目收集此缎带建议玩家的队伍带1~2只强力精灵作为主打手，去刷卡洛斯精灵联盟，剩下的4只（当然也可以小于4只）待收集缎带的精灵即使完全不出战也能获得此缎带。

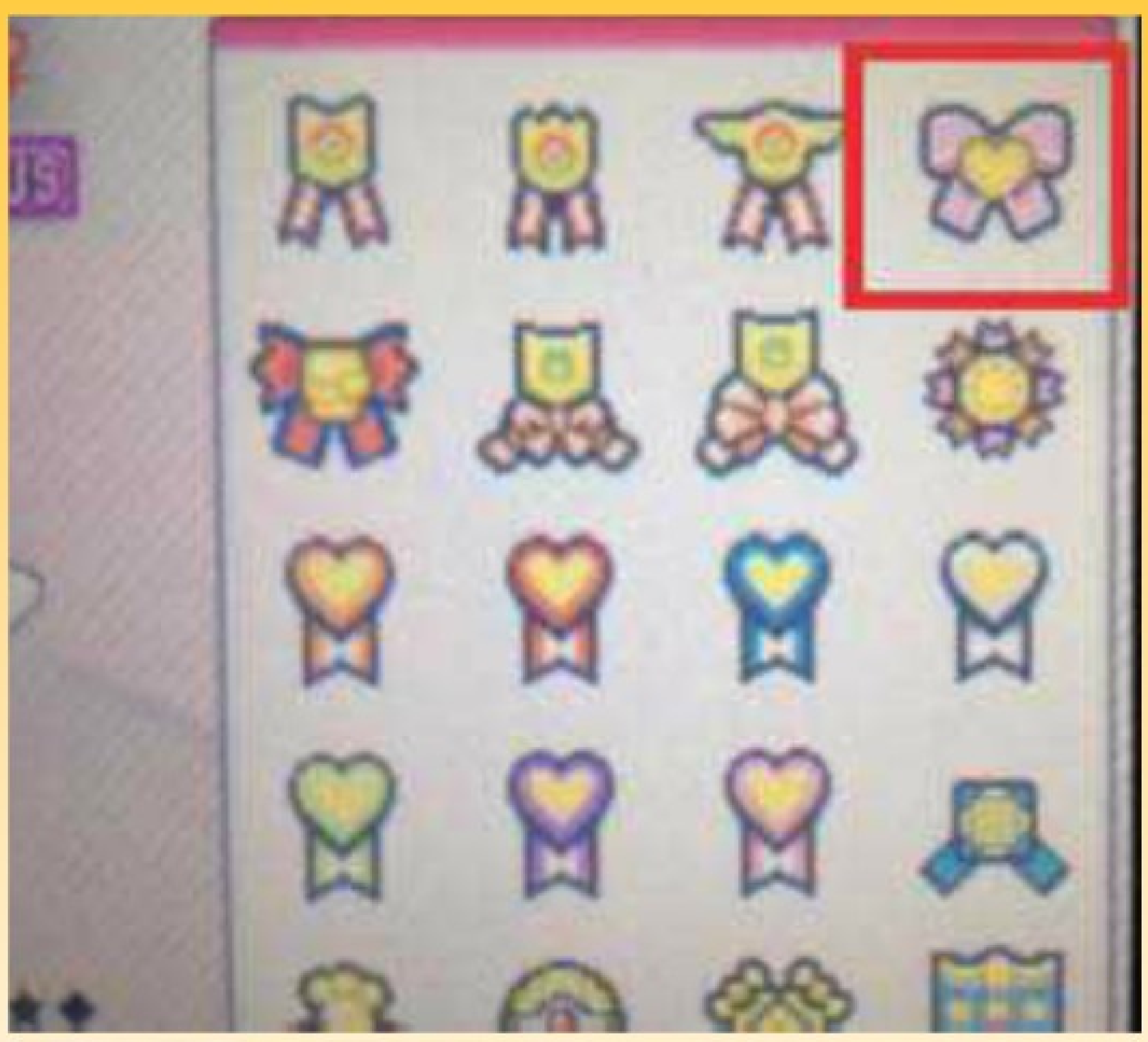


友谊缎带是第六世代新增的缎带之一。顾名思义，友谊缎带就是需要主角和精灵间拥有深厚的友谊，实际上该缎带是为了纪念玩家把精灵刷满好感度的凭证。在以往的文章中笔者曾介绍过游戏内的好感度系统。给精灵刷好感度就是要反复喂食泡芙、玩小游戏以及抚摸这些操作，直至好感度刷满至5颗心。当然雷吉阿伊斯全身寒气无法抚摸、鬼蝉无法进行喂食，这些玩家们还是要注意，仅能分别通过喂食和抚摸来低效率地增加好感度。当好感度刷满后，玩家前去米亚雷市（ミアレシティ/Lumiose City）的中心区域，把好感度已满的精灵放在队伍首位，与电系道馆一楼的NPC由莉嘉对话获得。收集该缎带主要需要玩家对精灵的爱心，并且无法批量获得。



友谊缎带

（なかよしリボン/Best Friends Ribbon）



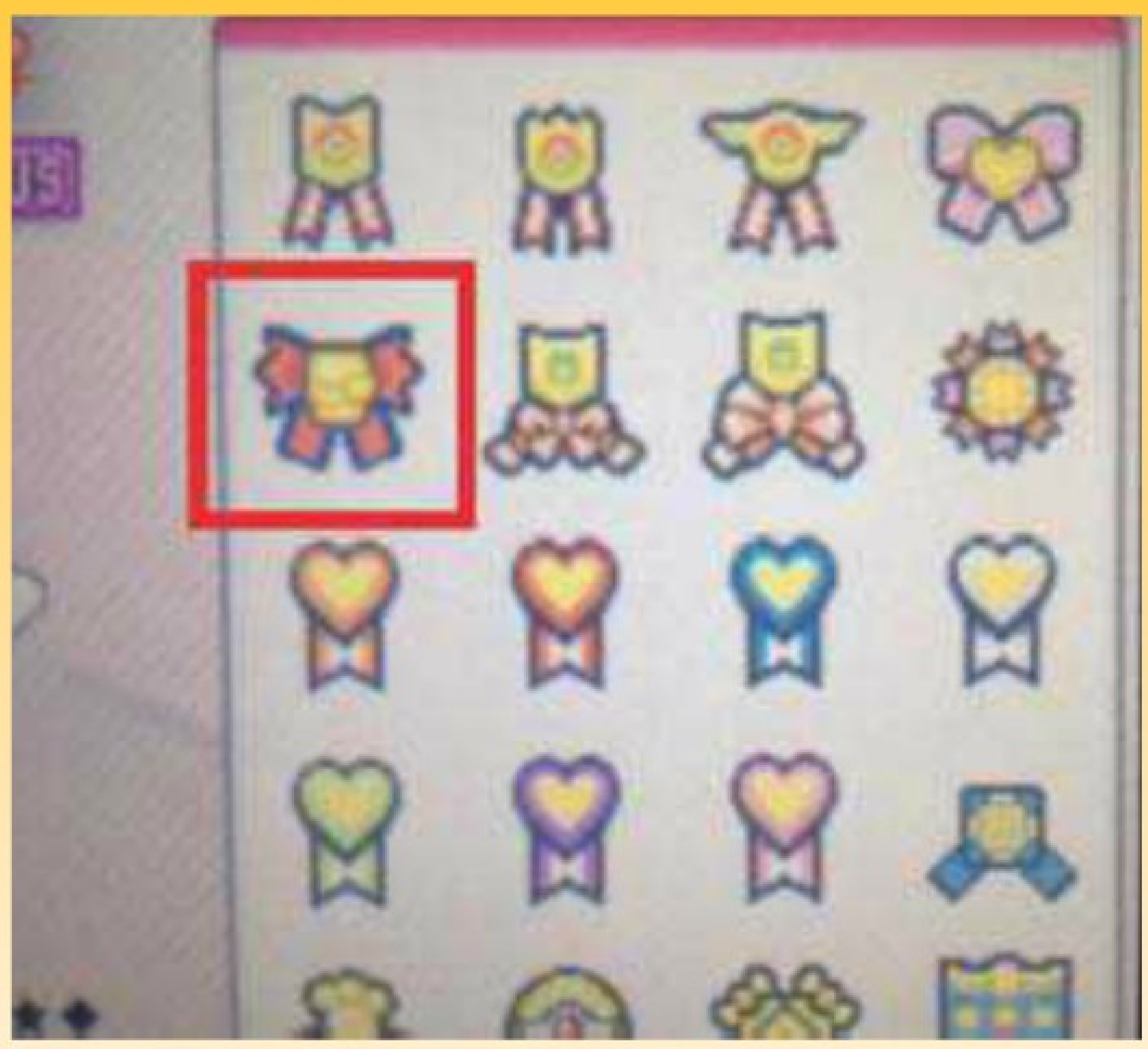
入手难度：★★★

入手游戏版本：《X·Y》

游戏内介绍：给予玩家和精灵之间拥有深厚且有意义的羁绊的缎带。

修炼缎带

（しゅぎょうリボン/Training Ribbon）



入手难度：★★★★

入手游戏版本：《X·Y》

游戏内介绍：给予完成了严格修行和磨砺的精灵的缎带。

超级训练是第六世代新增的有趣要素，不用打野怪、不嗑药就能获得指定的努力值。一周目不少玩家会为待训练的精灵打打超级训练尝尝鲜，不过二周目玩家就有了更高效率的群战刷努力值的方法，可以在相对较短时间内刷取大量努力值了，除了刷取相应的进化石之外（如光之石、暗之石），超级训练最多也就是为了便于玩家计算速度线、HP线、耐久线增加努力值的零头而已。因此不少玩家可能忽略了打完全部30种超级训练后也能获得缎带。其中前3页的训练难度不大，打满努力值后会解禁后2页的训练，难度不低。

训练中，玩家需要灵活地运用滑杆躲避、长按屏幕蓄力一击、L键防御等操作方法完成后续的训练。不同种类的精灵射出球的分数、密度、速度都有不同。大多神兽射出的球快准狠，而像壶壶龟这种精灵射球的速度很慢，威力很低，打起来很吃力……当一只精灵完成了全部30个超级训练后，下屏的超级训练页面左上角会出现肌肉男身边围绕星星的图标。此时，玩家需带着训练完的精灵在首位，飞往米亚雷市(ミアレシティ，Lumiose City）的北半边，背对精灵中心向左走，进入第一个咖啡厅（门外站着个轮鞋少女），与穿绿衣服的女饲养员对话，即可获得修炼缎带。





战技缎带

（グレートバトルリボン/Skillful Battler Ribbon）

入手难度：★★★

入手游戏版本：《X·Y》

游戏内介绍：给予在困难的对战中取得成就的精灵的缎带。

战王缎带

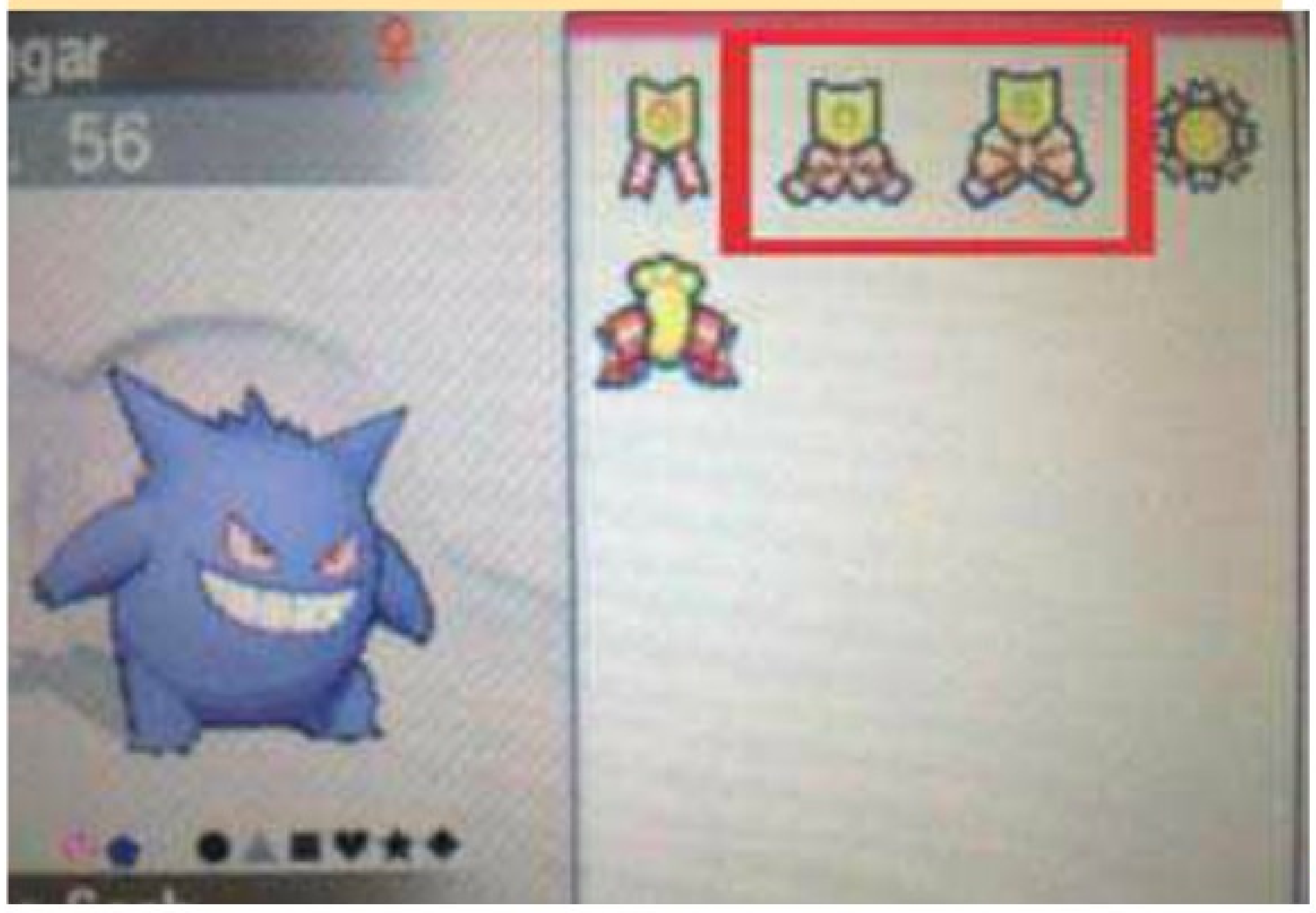
（マスターバトルリボン/Expert Battler Ribbon）

入手难度：★★★★★★

入手游戏版本：《X·Y》

游戏内介绍：给予能把战斗技巧发挥至如艺术般境界的勇敢精灵的缎带。

至第二世代以来，战斗塔是玩家们与NPC之间同等级竞技的场所，第五世代以对战地铁的形式出现，第六世代以宫殿的形式出现。玩家在二周目前往黄楠



市（キナンシティ/Kiloude City）的战斗宫殿内，接受多次挑战打败BOSS才能获得这两个缎带。战斗宫殿共分为五种战斗方式：单打、双打、多元对战、轮盘、配合对战，玩家在任何一种类型的方式打赢第20轮的BOSS后，被选择出战的精灵可获得战技缎带，并解禁超级级别的战斗。而在任意模式的超级战斗打赢50轮的BOSS后，被选出战的精灵可获得战王缎带。

收集战技缎带难度不算太大，因为战斗中NPC使用的精灵不少都是未完全进化的，而且配招的威胁度也不高，连胜20盘不算太难。但是超级模式下NPC使用的精灵明显强了很多，40轮之后有可能遇见从神兽队，其中不少配置对玩家有一定的威胁，例如携带专爱围巾的特拉奇昂、带白色药草的拉迪奥斯等。在对战BOSS的一战若把握不足的话建议先对BOSS的队伍配置进行研究再有针对性的选择精灵。例如超级单打50轮BOSS使用的是三飞神，其中拉恩德伦斯携带的是专爱围巾，可能阴过不少玩家，玩家可以使用携带精神衣带的破壳铁甲贝（性格建议开朗，否则破壳后快不过拉恩德伦斯）来教育BOSS，助全队拿到战王缎带。而双打、多元对战、轮盘或是配合对战，玩家也可先查阅BOSS的资料再对症下药式的组队迎战，此文就不再赘述了。



努力缎带



（がんばリボン/Effort Ribbon）

入手难度：★

入手游戏版本：《X·Y》、《钻石·珍珠·白金》、《心金·灵银》、《红宝石·蓝宝石·绿宝石》

游戏内介绍：作为奖励给刻苦努力的精灵的缎带。

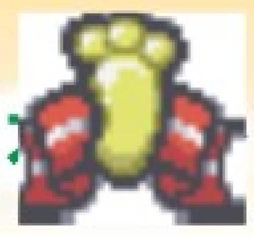
游戏内最容易获得的缎带之一，也没有太大技术含量。为了训练精灵对战就要先刷努力，刷努力值的方法相信玩家们早已滚瓜烂熟了。当一只精灵获得满510点努力值，就能获得努力缎带。满努力的精灵在超级训练页面左上角会出现肌肉男的图标，证明努力值已满。玩家把努力已满的精灵放在首位，飞往薰衣市(クノエシティ，Laverre City)，在城市左上角的一间房屋内与穿白西服的NPC对话，可获得努力缎带。顺便一提，查看亲密度的NPC也在此屋内，是个穿绿衣服的女饲养员，但是没有缎带可得。



足迹缎带

（あしあとリボン/Footprint Ribbon）

入手难度：★



入手游戏版本：《X·Y》、《钻石·珍珠·白金》、《心金·灵银》

游戏内介绍：作为奖励给被认为历经了长足旅行的精灵的缎带。

同样是非常容易获得的缎带。想获得此缎带并非要和精灵做什么长足旅行，实际上只要把精灵的等级在原有的基础上提高30级或以上即可获得。精灵的遭遇等级会显示在精灵的状态栏中，从蛋里孵化的精灵的捕获等级默认为1级。因此只要将一只孵化出的精灵的等级最低提升30级，（也就是实际等级31级）就有资格获得足迹缎带。不过某些官方配信的礼物精灵是无缘获得此缎带的，如100级的阿尔修斯，必然不存在什么等级的提升了，因此不可能得到足迹缎带。值得注意的是，从前作传送来的精灵状态栏上看不见遭遇等级，但实际上是存在的，遭遇等级是以在《BW》或BW2中的获得等级为基准。把一只精灵从原有的等级提升30之后，飞往纱罗市(シャラシティ，Shalour City)，在精灵中心正左边靠西的房屋内，有个灰衣服棕发NPC会送足迹缎带。



星期缎带

星期缎带是在一星期内获得的起个不同的缎带的统称。这些缎带在4、6世代中都有设定15:34 2014-9-14，登场的形式相同，故放在一起作介绍。

周一·警告缎带

（しゃっきリボン/Alert Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆令人精力充沛的事，让生活充满活力。

周二·震惊缎带

（どっきリボン/Shock Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆激动人心的事，让生活变得更加兴奋。

周三·低落缎带

（しょんぼリボン/Downcast Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆悲伤的事，悲伤也是生活的调味料。

周四·马虎缎带

（うっかリボンリボン/Careless Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆因马虎导致的错误，吸取错误的教训为生活把持方向。

周五·放松缎带

（すっきリボン/Relax Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆清新愉悦的事，使生活充满阳光。

周六·休憩缎带

（ぐっすリボン/Snooze Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆休憩，休息可以使生活变得恬静。

周日·微笑缎带

（にっこリボン/Smile Ribbon）

游戏内介绍：此缎带代表回忆微笑，微笑可以使生活变得更加美好。

入手难度：★★★

入手游戏版本：《X·Y》、《钻石·珍珠·白金》、《心金·灵银》

星期缎带是第四世代新引入的一组缎带，热衷于收集缎带的老玩家们一定对此不陌生。在《钻石·珍珠·白金》中，星期缎带在名木市的一间民房中，有固定NPC每天赠送。《心金·魂银》的星期缎带由星期兄弟们赠送，星期兄弟分布于城都地区游戏中地图的不同位置，玩家在一星期七天在相应位置与他们对话可获得七种道具。收集全这些道具后，再次与他们对话，他们各自会送给玩家相应的星期缎带作为纪念。经过缺乏缎带的第五世代后，星期缎带又在《X·Y》与玩家见面。

接下来言归正传，为大家献上星期缎带的取得地点：星期一在黄葵镇(コウジンタウン/Ambrette Town)的旅馆可获得警告缎带；星期二在古木镇(コボクタウン/Camphrier Town)的旅馆可获得震惊缎带；星期三在石苔镇(セキタイタウン/Geosenge Town)的旅馆可获得低落缎带；星期四在比翼市(ヒヨクシティ/Coumarine City)的旅馆可获得马虎缎带；星期五在连理镇(レンリタウン/Couriway Town)的旅馆可获得放松缎带；星期六在青叶市(ショウヨウシティ/Cyllage City)的旅馆可获得小憩缎带；星期日在比翼市(ヒヨクシティ/Coumarine City)的旅馆可获得微笑缎带。



前作冠军缎带

下面的两个缎带，都是在前两个世代战胜冠军后得到，所以需要从前作传来。

芳缘冠军缎带

（ホウエン　チャンプリボン/Champion Ribbon）

入手难度：★★★★

入手游戏版本：《红宝石·蓝宝石·绿宝石》、《火红·叶绿》

游戏内介绍：横扫其他地区的精灵联盟并进入荣誉殿堂而授予的缎带。

该缎带的日文名与英文名有所不同，英文的翻译为“冠军缎带”，至于为何英文名不是Hoenn Champion Ribbonne呢？大概是由于不仅《宝石》各版在打完大悟或米可利后能获得此缎带，在《火红·叶绿》打完冠军小绿后也能得到此缎带，虽然游戏中没有缎带



可见，但数据存在。获得该缎带要追溯到遥远的第三世代，由于年代久远加上跨代传送必须要正版卡和数代的主机，此缎带的现实成本较高，若是非修改途径能获得此缎带，还是颇有收藏价值的，毕竟是历经时间洗礼的记号。由于现在修改器已逐渐普及，因此用修改器为出生于第三世代的精灵改出此缎带就另当别论了。

新奥冠军缎带



（シンオウ チャンプリボン/Sinnoh Champ Ribbon）

入手难度：★★★

入手游戏版本：《钻石·珍珠·白金》

游戏内介绍：打败新奥冠军并进入新奥荣誉殿堂而授予的缎带。

同样是需要跨代传送的缎带。作为口袋世界最北方的新奥地区，打败这里的冠军茜罗娜进入新奥殿堂而被赠予的缎带颇有纪念意义，毕竟拿到了此缎带就意味着主角的足迹超越了过冠军茜罗娜强大的叠翅鲨龙。出生于第三、四世代的精灵都有获得此缎带的资格。在正规途径下获得此缎带，还是需要一定的客观硬件条件。



财团缎带

财团缎带并非实际的缎带实际名称，而是三种形式类似缎带的统称。这三个都来自于《钻石·珍珠·白金》，所以同样需要从前作传送。

光辉缎带



（ゴージャスリボン/Gorgeous Ribbon）

入手难度：★★

游戏内介绍：一种极具光辉与奢侈的缎带。

皇家缎带



（ロイヤルリボン/Royal Ribbon）

入手难度：★★★

游戏内介绍：拥有难以描述的豪华，充满贵族气息的缎带。

光辉皇家缎带



（ゴージャスロイヤルリボン/Gorgeous Royal Ribbon）

入手难度：★★★★

游戏内介绍：充满光辉与豪华的缎带，是所有缎带的巅峰。

财团缎带是惟一能在游戏中直接用钱买的一组缎带。玩家们在《钻石·珍珠·白金》里打完一周目后，可去地图右上角的岛屿。在岛屿东南部的生存区域里





有一栋名为缎带财团的大别墅。不少新老玩家在第一次进入此别墅时刚进门就被侍者轰出去了，并且还不知道是什么原因。渐渐的，缎带财团被玩家们所遗忘。

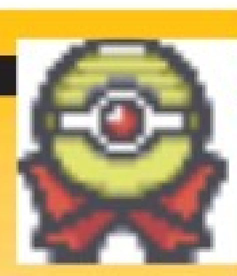
其实，要想进入此别墅必须身上的首位精灵至少带有10个缎带方可进入，只要进入一次之后，再次进入就没有对缎带的限制了。别墅里面没什么稀奇，上方柜台处是一个卖缎带的地方，出售光辉缎带（1万元）、皇家缎带（10万元）、光辉皇家缎带（999999元）这三种缎带。这三种缎带是土豪身分的象征，刷取金钱的话建议用对战搜寻器，带上护身金币去对战贵族老夫妇。



其他前作缎带

以下收录的是其他必须在前作中才能收集到的缎带，想在《X·Y》中得到，自然也需要从前作中传送了。

传说缎带



（レジエンド リボン/Legend Ribbon）

入手难度：★★★★

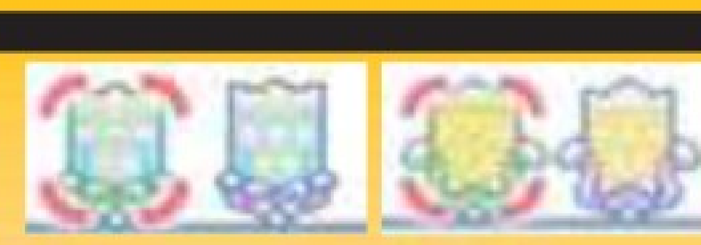
入手游戏版本：《心金·灵银》

游戏内介绍：为传说的记录而授予的缎带。

在第三、四世代里，打败关东、芳缘、新奥地区冠军进入殿堂后都能得到相应的缎带，但是打完城都联盟却没有缎带，不过取而代之的就是二周目最后的传说缎带了。初代的主角小红由于自己的实力过于强大，来到白银山的顶峰孤独求败。小红使用的队伍精灵在当时是所有NPC中是等级最高的，不过我们的主角在踢完十六个道馆、受过种种磨砺之后，当然有足够的实力来打败最强的训练家小红了。要想批量刷传说缎带也小有难度，不是因为小红本身多难打，而是打败小红之后必须要再打一次城都联盟小红才能再复活一次，收集传说缎带就是要不停地战斗、战斗……



战斗记忆缎带



（おもいでバトルリボン/Battle Memory Ribbon）

入手难度（蓝色）：★★★

入手难度（金色）：★★★★★★★★

入手游戏版本：《红宝石·蓝宝石·绿宝石》、《钻石·珍珠·白金》、《心金·灵银》

游戏内介绍：一组具有纪念意义的缎带，包含了所有玩家从其他遥远大陆收集来的战斗缎带。

前作战斗塔的任何缎带在《X·Y》里会自动整合成一个缎带，并有数量显示。战斗记忆缎带数量上限是8个，2个来自第三世代，6个来自第四世代。战斗记忆缎带的数量小于8个会呈现蓝色，当数量达到8个会呈现金色。在第三、四世代战斗塔取得50连胜、100连胜后可获得共4种缎带，还有4种缎带分别在双打、与NPC组队双打、与玩家组队双打取得50连胜和在Wi-Fi对战房的等级达到5级。

获得这些缎带的其中之一不是很难，只要设法打赢对战塔的50连胜就可获。但是若想收集齐全部的8个战斗缎带绝非易事，不仅要有充分的主机卡带之类的硬件，还要有强大的战斗技巧和毅力。8个战斗缎带其中2个在第三世代，那么为了收集齐这些缎带就只能选择前三代的精灵，并且前作不像第六世代随便出个体5V。在第四世代的战斗塔Wi-Fi对战房的等级达到5级对玩家而言也是一道天堑。当然如果用修改器的话就另说了……



华丽回忆缎带

（おもいでコンテストリボン/Contest Memory Ribbon）

入手难度（蓝色）：★★

入手难度（金色）：★★★★★★★★

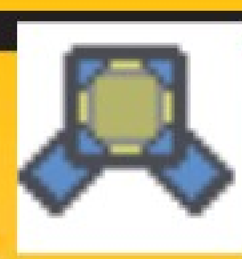
入手游戏版本：《红宝石·蓝宝石·绿宝石》、《钻石·珍珠·白金》

游戏内介绍：一组具有纪念意义的缎带，包含了所有玩家从其他遥远大陆收集来的华丽大赛的缎带。

前作华丽大赛缎带的整合版，数量上限为40个。华丽大赛是旧作的经典玩法，通过喂食方块糖或面包提升自身的选美值，并在比赛中通过巧妙地出招组合来致胜。华丽大赛共有5种类型，分别是帅气、美丽、可爱、聪明、强壮，分为4个赛事，每个赛事有普通、超级、高级、大师。再加上两个世代都有，所以一共也就是5×4×2=40个缎带。收集其中之一比较简单，就连没有提升过选美值的精灵通过技能的巧妙组合都能通过普通组的比赛，不过若想收集齐40个华丽缎带就难如登天了，毕竟每只精灵的选美值上限值是有限制的，这需要玩家获得极其稀有的树果做出更高质量的方糖确保选美值不败下风，并且在比赛中加上运气超常发挥，同时还需要不厌其烦的耐心。若想获得稀有树果，玩家还需要通过和NGC的游戏《竞技场》或《XD》的精灵联动，获得珍贵的物攻果、物防果、速度果、特攻果、特防果。精灵吃下这类果子做出的方块糖才得到强大的选美值基数，为胜利奠定基础。



肖像缎带



（ブロマイドリボン/Artist Ribbon）

入手难度：★★★★

入手游戏版本：《红宝石·蓝宝石·绿宝石》

游戏内介绍：为授予在芳缘作为超级模特的精灵的缎带。

相比于收集齐40个华丽回忆缎带，肖像缎带就简单了不少，玩家只需要把一只精灵在帅气、美丽、可爱、聪明、坚强的类型中任选其一，通过大师级的比赛就能获得。在《宝石》各版中，玩家在水静市的华丽大赛会场获得大师级别的选美缎带后，会有一名NPC询问主角是否愿意把该精灵的画像作为美术馆二楼的画像，选是的话，美术馆二楼相应墙壁上就会出现精灵画像，并且该只精灵会得到肖像缎带，选否的话该精灵的画像不会出现在美术馆内，同时也没有肖像缎带。不过相信没有玩家会刻意拒绝这样的缎带吧。



大地缎带

（アースリボン/Earth Ribbon）

入手难度：★★★★★★

入手游戏版本：《竞技场》、《XD》

游戏内介绍：为奖励获胜100场对战胜利的精灵。

此缎带可能是所有可获得的缎带中最不易被发现的缎带。由于游戏平台在NGC上，对于国内绝大多数玩家而言此缎带只是理论上的存在。战斗山是奥莱地区的一个重要场所，玩家可选择故事模式和挑战模式在战斗山进行战斗，取得100场胜利后队伍全员可获得大地缎带。由于年代久远加上主机限制，须通过4个不同游戏版本的传送，使得此缎带的珍贵度极高。





国际缎带



（ナショナルリボン/National Ribbon）

入手难度：★★★★★

入手游戏版本：《XD》

游戏内介绍：为授予克服一切艰难的挑战的缎带。

同样是出自NGC平台的缎带，在《XD》的故事中有一批暗黑化的精灵，玩家在冒险的过程中将被暗黑花的精灵逐一净化并收复，这些被净化的精灵会带有在正常游戏中学不到的稀有技能，如会跟我来的鸭嘴火龙，会治愈之铃的快龙，会接力棒的闪电鸟等等。同时作为纪念，这些精灵的身上还会带有珍贵

的国际缎带。欲收集此缎带的玩家可以通过上网下载《XD》的PKM的方式获得……



配信缎带

最后说的配信缎带，是对只能通过官方在互联网上、电影院或各地场所配信获得缎带的统称，这些缎带在游戏中无法获得。下面列出目前已知的配信缎带。

经典缎带

（クラシックリボン/Classic Ribbon）

例：电影的阿尔修斯，幻彩绚丽蝶

首席缎带

（プレミアリボン/Premier Ribbon）

例：最强精灵超梦

对战冠军缎带

（バトルチャンプリボン/Battle Champion Ribbon）

例：山本的蚊香王，山本的刺龙王

纪念缎带

（メモリアルリボン/ouvenir Ribbon）

例：戟牙龙，烈火蛾，米卡尔鬼

愿望缎带

（ウイッシュリボン/Wishing Ribbon）

例：电影的迪安茜，电影的凯路迪欧，大木博士的电鬼

生日缎带

バ–スデ–リボン/Birthday Ribbon）

例：生日的塔本奈

事件缎带

（イベントリボン/Event Ribbon）

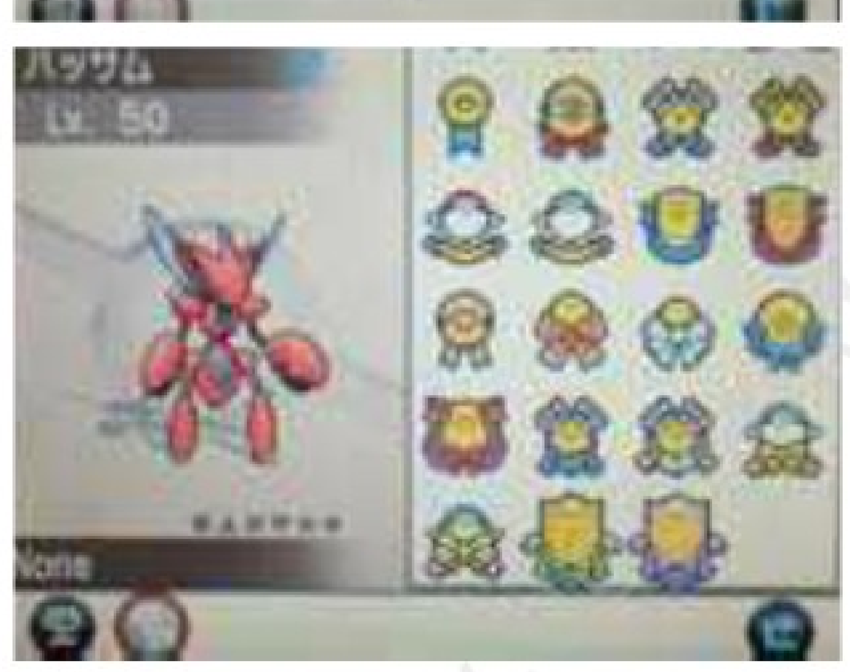
例：VCG2012飞天皮卡丘

上述缎带皆须通过配信。大家都知道，配信过的带有特殊缎带的精灵过了活动期是一去不复返的。若想收集这些缎带，建议去网络上搜索官方的神秘礼物或配信精灵的PKM或礼物卡文件，用修改器导入到游戏的存档里来获得。

最后让我们来做个总结，在《X·Y》的本土内，不包括配信和前代传送，最多能得到14个缎带，它们是：卡洛斯冠军缎带，友谊缎带，修炼缎带，战技缎带，战王缎带，努力缎带，足迹缎带，和7种星期缎带。如果包括前代传送，在游戏中最大可能性的情况下，最多能获得多少缎带呢？笔者计算过，一共是25个缎带。包括了上述的14个缎带，剩余11种是：芳缘冠军缎带，新奥冠军缎带，传说缎带，3种财团缎带，肖像缎带，国际缎带，大地缎带，战斗记忆缎带，华丽记忆缎带。

除此之外，游戏内还有一些隐藏的缎带完全没有获得的途径，只能通过修改器调出来。最后献上两张图，是《X·Y》游戏内存在的全部39种缎带，仅供玩家们了解。





第六世代对战要素盘点

——对战道具之弱点保险与防尘眼镜



文/三七木　编/马修

新一辑的对战乐园又开始啦，新学期里我们将继续对战道具的解析内容，不知看过上辑突击背心的内容后，大家是否也为队伍中四攻的口袋妖怪套上了背心呢？本辑的两个新道具在对战中也是相当好玩的，虽然使用率不及突击背心，但是时也能在对战中发挥相当大的用处。下面就有请两位新道具登场！

※文中内容大部分以第六世代单打环境为准，仅讨论战术内容。其中口袋妖怪使用率、战报等数据均来自网络对战，欢迎大家提出宝贵意见和建议！

弱点保险

弱点保险是第六世代新出现的对战道具之一，其的效果说明是：受到属性克制的攻击时，提升2级物攻和特攻并消耗该道具。我们通常熟悉的消耗道具（如各类树果、各类宝石等），都是能控制使用道具的时机，而弱点保险在使用时则完全取决于口袋妖怪能否受到属性克制的攻击——触发情况由攻击方决定。这就提升了弱点保险的使用难度，如若对手一直没有使用克制的技能，那么有可能整场对战下来，弱点保险就变成了口袋妖怪身上毫无意义的摆设，白白浪费了一个道具槽。而接下来是它的效果：提升2级物攻和特攻等同于特攻物攻翻倍，效果还是十分诱人的，而且双攻的提升既适用于物攻手或者特攻手，也能发掘双刀口袋妖怪的潜力。（由于本文以单打为准，如多元对战中可通过队友用低伤害克制技能攻击来触发。）

和突击背心类似，弱点保险也是属于99%的口袋妖怪都能携带并发挥效果的大众道具（1%也许是鬼蝉）。但是基于“受到攻击伤害”的前提，一些耐久太差的口袋妖怪显然可以无视掉了；而“属性克制”的限制则更多要求了携带者拥有容易攻击的弱点：像巨沼怪这样只有一个草属性弱点的口袋妖怪用上弱点保险的机会就比拥有7个属性弱点的巨甲龙少得多。

值得一提的两点是，替身状态下的口袋妖怪并不能触发弱点保险；而提升双攻的等级效果可以被接力棒接力。

坚硬特性

坚硬特性的口袋妖怪在满HP状态下被攻击时至少会保留1点HP，等同于至少能够承受一次攻击，而大多数的坚硬特性都是弱点偏多的岩石属性口袋妖怪，所以坚硬+弱点保险是最契合的combo之一。

坚甲龟



道具：弱点保险
特性：坚硬
努力值：252物攻、252速度、4物防
性格：开朗（+速度，−特攻）
技能：破壳+水流喷射+岩崩+蛮力

32的速度种族值实在不太争气，即使加到极限速度也仅有179，而破壳之后也仅有358。水流喷射和岩崩作为主攻技能，前者威力只有40不过物攻+4之后还是相当给力，先制同时弥补了速度的短板，大部分时候还是用于对付热门的高速口袋妖怪。如果愿意发掘特攻方面，冷冻光线和高压水泵可以作为备选技能。

战报

回合20

对手的豪火猴使用了肉搏
非常有效！
坚甲龟因为坚硬特性承受住了伤害
坚甲龟失去了288 HP（99%的HP）
坚甲龟使用了弱点保险
坚甲龟的攻击和特攻迅速提升！
对手的豪火猴的防御和特防下降
豪火猴因为生命玉而受到损伤
坚甲龟使用了破壳
坚甲龟的防御和特防下降
坚甲龟的攻击、特攻和速度迅速提升！



回合21

坚甲龟使用了水流喷射
非常有效！
对手的豪火猴失去了62%的HP
豪火猴倒下了
对手放出了海蚝蝓

回合22

坚甲龟使用了蛮力
对手的海蚝蝓失去了71%的HP
海蚝蝓倒下了
坚甲龟的攻击和防御下降
对手放出了勇武秃鹫

回合23

坚甲龟使用了岩崩
非常有效！
对手的勇武秃鹫失去了100%的HP
勇武秃鹫倒下了
对手放出了炎钢兽
炎钢兽因为气球浮了起来

回合24

坚甲龟使用了蛮力
非常有效！
对手的炎钢兽失去了100%的HP
对手的炎钢兽倒下了
坚甲龟的攻击和防御下降

对于坚甲龟来说，破壳搭配弱点保险可以在一个回合内实现+4双攻、+2速度的提升，是个非常精彩的战术。保证满血上场可能有难度的话推荐把坚甲龟作为队伍首发，其掌握先制技能水流喷射也是加分点之一，在最后1滴血的情况下可以和对手的先制技能拼速度。

坚硬特性中除了坚甲龟，轮皮象也是比较适合携带弱点保险的口袋妖怪之一。和坚甲龟相比，轮皮象拥有更高的120物攻和50的速度种族值，虽然没有破壳这样变态的强化技，但配招上要丰富许多，除了提升速度的岩石切割，输出方面有地震、嬉戏、打落、种子爆弹、冰飞石甚至是双刃头突这样的好招。另外，岩石切割触发弱点保险后，搭配140威力的留存也是值得尝试的用法。



发动后的先手情况

事实上，由于弱点保险的效果仅限于提升双攻，想要充分发挥这样的效果就必须要做到先手进攻，当我们已经牺牲了一部分HP换来触发弱点保险的强化效果之后，必然应该将这部分利益最大化：先手秒敌就是弱点保险战术的核心。不论是上文的破壳坚甲龟还是岩石切割轮皮象，都逃不出这个核心思想的框架。目前的对战环境中，能达成先手攻击只有三种情况：提速、欺骗空间和使用先制技能。我们逐个来分析。

提速

提速配合弱点保险是非常大众的用法，这得益于高速移动、岩石切割、破壳等提速技能的广泛学习面。而如何运用好提速的时机，既需要一定的先读技巧，还需要对承受伤害的估算。我们在提速这部分举出的战例是前几辑对战乐园专门分析过的剑盾魂，虽然讲过，但是在这里作为一个提速+弱点保险的战术的典型口袋妖怪，实在是找不到比剑盾魂再合适的人选了。

剑盾魂



道具：弱点保险

特性：战姿切换

努力值：4物攻、252特攻、252速度

性格：天真（+速度，-特防）

技能：身体净化+圣剑+影子球+王者之盾/影袭/殊途同归

鬼+格斗的打击面再次刷一发存在感，而最后一个技能的选择仁者见仁。王者之盾能够试探并弱化物攻手；影袭作为先制技能重要性不言而喻；殊途同归能够在身体净化后残血时拉一只口袋妖怪垫背，隐蔽性强。性格上来说减特防实则无奈之举（更多的情况下剑盾魂需要承受物理克制的技能），零耐久分配的剑盾魂还是尽量避开克制的特攻手。

战报

回合3

我方收回了灾兽并放出了掘岩兔

对手的风速狗使用了烈焰驱动

会心一击！

掘岩兔失去了311 HP（100%的HP）

掘岩兔倒下了

对手的风速狗受到了伤害反弹

风速狗因为剩饭回复了少量HP

我方放出了剑盾魂

回合4

剑盾魂使用了身体净化

剑盾魂的速度迅速提升！

对手的风速狗使用了烈焰驱动

非常有效！

剑盾魂失去了210 HP（80%的HP）

对手的风速狗受到了伤害反弹

剑盾魂使用了弱点保险

剑盾魂的攻击和特攻迅速提升！

对手的风速狗因为剩饭回复了少量HP

剑盾魂借助弱点保险一回合内完成强化，而此时剑盾魂仅剩20%的HP，残血状态的发挥是否能够稳定呢？

回合5

剑盾魂使用了影子球

对手的风速狗失去了67%的HP

对手的风速狗倒下了

对手放出了大力甲虫

回合6

剑盾魂使用了影子球

对手的大力甲虫失去了100%的HP

大力甲虫倒下了

对手放出了三颜龙

回合7

剑盾魂使用了圣剑

非常有效！

对手的三颜龙失去了100%的HP

三颜龙倒下了

对手放出了洗衣机电鬼

回合8

剑盾魂使用了影子球

对手的洗衣机电鬼失去了56%的HP

洗衣机电鬼倒下了

对手放出了重钢蟹

回合9

剑盾魂使用了影子球

非常有效！

对手的重钢蟹失去了100%的HP

对手的重钢蟹倒下了

对手放出了妙蛙花

www.dooland.com

回合10

剑盾魂使用了影子球

对手的妙蛙花失去了67%的HP

对手的妙蛙花使用了亿万吸取

效果一般

剑盾魂失去了51 HP（19%的HP）

剑盾魂倒下了

剑盾魂的能量被吸收了

对手的妙蛙花因为黑色淤泥回复了少量HP

不到10回合的控场战报看起来很舒畅，总结对面疲于招架的原因，一是缺乏高耐的盾牌抗下鬼+格斗的打击组合，二是六只口袋妖怪没有使用任何先制、而惟一一只中高速的三颜龙（速度种族值98）也没有达到极速（极速携带专爱围巾为486），故全队被480速度的剑盾魂完全压制。关于速度的讨论，笔者习惯把剑盾魂拉倒极限速度，毕竟满速和极速身体净化之后差出了42的能力值（438与480）：小小的42区间里包括极速围巾的洗衣机电鬼（447）、拉恩德伦斯灵兽（463）、风速狗和达摩狒狒（475）等一大波口袋妖怪。由上，极速和满速的剑盾魂自然高下立判。最后说下，剑盾魂倒下那回合如果放弃影子球而选择殊途同归的话，效果更佳！



另外一个提速用法的代表人选是重钢蟹，其70的速度比剑盾魂更快，极速高速移动之后达到524超过108极速围巾的豪火猴；而135的物攻还有彗星拳这样20%提升1级物攻的技能保证了输出的力度；六世代里钢+超能属性拥有了鬼、恶的新弱点，物理耐久零努力时近九万的级别也足以吃下大量泛滥的打落并触发弱点保险；先制有子弹拳，地震+冷冻拳的打击面尚可；净体特性不怕威吓和粘网的干扰……诸多的优势集一身，值得将重钢蟹编入队伍中尝试一下。

战报

回合10

雷电兽MEGA进化为MEGA雷电兽

雷电兽威吓了对手的重钢蟹

重钢蟹的净体特性使得它的能力等级不能被降低

雷电兽使用了火焰放射

非常有效！

对手的重钢蟹失去了73%的HP

重钢蟹使用了弱点保险

重钢蟹的攻击和特攻迅速提升！

重钢蟹使用了地震！

非常有效！

雷电兽失去了280 HP（100%的HP）

雷电兽倒下了

我方雷电兽被对手的重钢蟹反杀的案例。站在分析的角度说，皮厚的重钢蟹很容易引来火系特攻技能，净体特性更是能解决威吓削弱物攻的手段，配合高速移动的话可以参考剑盾魂的模式……

欺骗空间

并不是所有的低速口袋妖怪都能通过提速来获得先手，那么那些没有提速手段且耐久尚可的口袋妖怪则需要依靠欺骗空间来获得短时间内的先手机会。不过比起提速手段，欺骗空间的受众更小，操作起来难度也更大。

其中比克提尼拥有欺骗空间+留存的组合，和轮皮象非常的相似。不过遗憾在于比克提尼六围100的物攻不够高、极限低速仍有184的中等水准。当然水桶腰的优势便是耐久足以承受各类伤害以保证弱点保险被成功触发。

比克提尼



道具：弱点保险

特性：胜利之星

努力值：252HP、252物攻、4特攻（速度个体值为0）

性格：勇敢（+物攻，-速度）

技能：胜利之源+能量球+思念头槌/气合弹+欺骗空间

在能够触发弱点保险的前提下，656物攻配合180本系技能胜利之源威力骇人。能量球能够补充火系对于水系（特别是常见的水+地众）的打击盲点，而最后一个技能可以在另一个本系技能且命中率接近100%的思念头槌和打击炎钢兽的气合弹中选择。本身弱点保险就是一次性道具，下场后便失去效果，携带它的空间型比克提尼更是一次性炮灰，运气好还能留一回合空间造福队友。由于火系弱钉的缘故，所以更适合放在首发保证血量。

战报

回合9

对手的拉恩德伦斯灵兽使用了打落

非常有效！

比克提尼失去了234 HP（57%的HP）

比克提尼使用了弱点保险

比克提尼的攻击和特攻迅速提升！

比克提尼使用了欺骗空间

比克提尼扭曲了空间！

回合10

对手收回了拉恩德伦斯灵兽

并放出了洗衣机电鬼

比克提尼使用了留存

对手的洗衣机电鬼失去了100%的HP

洗衣机电鬼倒下了

欺骗空间+留存combo的精彩搭配。注意的是满物攻的拉恩德伦斯灵兽使用地震也只有25%的几率KO掉满HP的比克提尼，所以大多数情况下健康比克提尼可以尝试对着拉恩德伦斯灵兽留场。

留存虽然威力诱人，但是普通系打

击面仍有盲点，而且火+超能属性的比克提尼使用留存也无法获得属性的1.5倍加成。故比起留存的用法，比克提尼的看家绝技胜利之源搭配欺骗空间的效果显然更赞。

战报

我方与对手的比赛开始了！

我方放出了比克提尼

对手放出了拉恩德伦斯灵兽

对手的拉恩德伦斯灵兽威吓了比克提尼

比克提尼的攻击下降

回合1

对手的拉恩德伦斯灵兽使用了打落

非常有效！

比克提尼失去了232 HP（57%的HP）

比克提尼使用了弱点保险

比克提尼的攻击和特攻迅速提升！

比克提尼使用了欺骗空间

比克提尼扭曲了空间！

比克提尼的弱点保险不会因为对方使用打落而被打掉，而是在遭受打落攻击的瞬间便触发了弱点保险的效果。

回合2

比克提尼使用了胜利之源

对手的拉恩德伦斯灵兽失去了100%的HP

拉恩德伦斯灵兽倒下了

比克提尼的速度、防御和速度下降

对手放出了洗衣机电鬼

回合3

比克提尼使用了能量球

非常有效！

会心一击！

对手的洗衣机电鬼失去了100%的HP

洗衣机电鬼倒下了

对手放出了蘑菇斗士

回合4

比克提尼使用了胜利之源

非常有效！

对手的蘑菇斗士使用气息腰带留下了1HP

蘑菇斗士失去了99%的HP

比克提尼的速度、防御和速度下降

对手的蘑菇斗士使用了岩石封印

非常有效！

比克提尼失去了172 HP！（42%的HP）

比克提尼倒下了

我方放出了哥特塞尔

回合5

哥特塞尔使用了精神冲击

非常有效！

对手的蘑菇斗士失去了0%的HP

对手的蘑菇斗士倒下了

扭曲的空间恢复了正常！

使用弱点保险之后比克提尼的力度还是非常惊人的，胜利之源连续使用降速的效果也符合欺骗空间的用法，比起留存来说更加简单粗暴。



先制技能

如果既不想提速也不想开欺骗空间，先制也可以作为另一个选择。再拿剑盾魂来举一个例子：

剑盾魂





道具：弱点保险
特性：战姿切换
努力值：252物攻、4物防、252速度
性格：固执（+物攻，-特攻）
技能：剑舞+影袭+圣剑+双刃头突

下面再推荐几个适合欺骗空间搭配弱点保险的口袋妖怪给大家：超能+钢属性的多塔克本身就是常见的欺骗空间队伍成员，而它116的双防也奠定了良好的耐久，携带弱点保险之后可以专门对自己的属性弱点攻击上场使用欺骗空间，本身89的物攻在翻倍之后变得十分可观。前不久刚刚公布的《X·Y》新精灵迪安茜同样适合这条路线，岩石+仙的属性拥有水、草、地和钢四个属性的弱点，150的双防和100的双攻非常适合牺牲一部耐久来触发弱点保险，极限低速时94的速度在欺骗空间中也能够如鱼得水。由于钢属性是四倍的弱点且迪安茜双本也打不动钢系，所以要尽量避开钢系的口袋妖怪（可以考虑用UFO磁怪捕获钢系口袋妖怪再放上迪安茜）。比较可惜的是，迪安茜的攻击技能十分匮乏，总共也只能掌握岩石、仙、超能和钢四个属性的攻击技能，无论是打击面还是输出力度都差了一些。

/铁头/殊途同归/替身/王者之盾/影子球

（同样是弱点保险的用法，配招中以影袭为核心，在获得+4的物攻之后，影袭+圣剑的组合能解决大部分普通耐久的对手。而一些强力的物盾和天敌则需要我们考虑其他更多的办法：双刃头突针对勇武秃鹫，80的命中率是硬伤，150却比75威力的岩崩高了整整一倍；铁头在碰见常见的仙系精灵时能有一定作用（比如剑舞+影袭动不了的天然皮克西），而且铁头好歹也算个本系技能；殊途同归在碰见实在打不动的盾牌时可以起到很直接的兑子效果，像沼王、巨嘴河马都是对着剑舞剑盾魂喜欢直接一发地震；替身针对手刀超人……大家看实际情况选择吧。）

在先手这部分，很多时候我们没有特别去分析弱点保险如何使用等等，而侧重于讲一只口袋妖怪强化需要注意的问题和解决办法，这是因为弱点保险作为消耗道具只有一次使用的机会，既然强化是我们的主题我，因此们更需要考虑到方方面面的问题：如果这只口袋妖怪速度不够怎么办？如果这只口袋妖怪碰到强化打不动的对手怎么办……诸如此类的事情如果放任的话，我们携带弱点保险就完全是无用功，甚至还没出招就被对手轻易赶下场了。

围绕耐久

之前我们也提到了基于“受到攻击伤害”的前提，所以口袋妖怪的耐久是我们最后需要讨论的问题，一只口袋妖怪的耐久如果不够承受各式各样的克制技能，那么弱点保险的携带也就没有多大意义了。话题回到耐久上，上文的剑盾魂是先天种族优势加上良好的属性组合，那么什么样的口袋妖怪耐久既优秀也容易引来克制技能呢?

巨甲龙沙暴下特防的表现我们在突击背心的介绍中已经多少讲过很多了，同样的，如此优异的特耐也可以成为弱点保险战术的基石。



战报

回合3

对手的炎钢兽使用了大地力量

非常有效!

巨甲龙失去了146 HP（42%的HP）

巨甲龙使用了弱点保险

巨甲龙的攻击和特攻迅速提升!

巨甲龙使用了龙舞

巨甲龙的攻击和速度提升

回合4

巨甲龙使用了地震

非常有效!

对手的炎钢兽失去了62%的HP

对手的炎钢兽倒下了

这是一个和剑盾魂模式类似的用法，不过一般的炎钢兽很少会对健康的巨甲龙下手，超高的特耐是巨甲龙面对此类特攻手的保障。

巨甲龙



道具：弱点保险

特性：起沙

努力值：252物攻、4特防、252速度

性格：开朗（+速度，-特攻）

技能：龙舞/岩石切割+地震+岩崩+冷冻拳/火焰拳

（巨甲龙大多数时候并不是我们常见的控场手之类的角色，因为本身弱点实在太多，而且常见的先制它都比较怕，所以强化型巨甲龙需要队友为它铲平道路才能做到控场。虽然发动弱点保险之后的物攻数值很好看，但是先天61的速度还是需要龙舞和岩石切割的支持，身体净化剑盾魂那部分我们已经提过了480速度线以下的热门口袋妖怪，极速岩石切割巨甲龙（486）也能无压力做到超过比较怕的洗衣机电鬼和拉恩德伦斯灵兽。）

战报

我方与对手的比赛开始了！

对手放出了闪电鸟

我方放出了坚甲龟

闪电鸟释放了压力

回合1

对手的闪电鸟使用了十万伏特

非常有效！

坚甲龟因为坚硬特性承受住了伤害

坚甲龟失去了288 HP（99%的HP）

坚甲龟使用了弱点保险

坚甲龟的攻击和特攻迅速提升！

坚甲龟使用了破壳

坚甲龟的防御和特防下降

坚甲龟的攻击、特攻和速度迅速提升！

首发坚甲龟顺利强化成型，可喜可贺。

回合2

坚甲龟使用了石刃

非常有效！

对手的闪电鸟失去了100%的HP

闪电鸟倒下了

对手放出了御乌鸦

回合3

对手的御乌鸦使用了偷袭

坚甲龟失去了1 HP（0%的HP）

坚甲龟倒下了

对手的御乌鸦因为自信过剩特性而攻击提升

我方放出了音符鹦鹉

本回复可见先制技能的重要性，本场比赛之前笔者都没有带水流喷射，自从这回合的教训之后，笔者默默把水流喷射加到了坚甲龟的配招里……

回合4

对手收回了御乌鸦并三合一磁怪

音符鹦鹉使用了替身并制造了一个替身

回合5

对手的三合一磁怪使用了变压

非常有效！

音符鹦鹉的替身消失了

对手收回了三合一磁怪并放出了重钢蟹

音符鹦鹉使用了爆音波

效果一般

对手的重钢蟹失去了29%的HP

回合6

音符鹦鹉使用了喋喋不休

效果一般

对手的重钢蟹失去了14%的HP

重钢蟹混乱了

重钢蟹使用了铁头槌

音符鹦鹉失去了220 HP（75%的HP）

音符鹦鹉倒下了

我方放出了UFO磁怪

磁怪抓住可能掌握了子弹拳的重钢蟹，为后文巨甲龙的强化铲平隐患。

回合7

UFO磁怪使用了觉醒力量

非常有效！

对手的重钢蟹失去了48%的HP

重钢蟹的混乱解除了。

重钢蟹使用了铁头槌！

效果一般

UFO磁怪失去了57 HP（20%的HP）

原来是携带专爱道具被锁招的重钢蟹……那就更不客气了……

回合8

UFO磁怪使用了觉醒力量

非常有效！

对手的重钢蟹失去了7%的HP

重钢蟹倒下了

对手放出了惊目翁

回合9

我方收回了UFO磁怪并放出了铁甲螳螂

对手的惊目翁使用了肉搏

铁甲螳螂失去了171 HP（60%的HP）

对手的惊目翁的防御和特防下降

上螳螂上来中转一下，满物防的螳螂的这个伤害吓了一跳。推断惊目翁的道具可能是专爱头巾。

回合10

对手收回了惊目翁并放出了三合一磁怪

铁甲螳螂MEGA进化为MEGA铁甲螳螂！

铁甲螳螂使用了子弹拳

效果一般

对手的三合一磁怪失去了14%的HP

结果急于干掉惊目翁被反抓了一把，双方都损失了一只钢系的口袋妖怪，目前局势依然对我方不利。

回合11

对手的三合一磁怪使用了十万伏特！

铁甲螳螂失去了110 HP（39%的HP）

铁甲螳螂倒下了

我方放出了藤王蛇

三合一磁怪的道具不是进化辉石就是专爱围巾，由此看来，依旧是专爱围巾锁招的可能性更大，上梦特性的藤王蛇试探一下。

回合12

对手收回了三合一磁怪并放出了御乌鸦

藤王蛇使用了绿叶风暴

效果一般

对手的御乌鸦失去了54%的HP

藤王蛇的特攻迅速提升

藤王蛇因为生命玉而受到损伤

回合13

对手的御乌鸦使用了勇鸟

非常有效！

藤王蛇失去了261 HP（90%的HP）

藤王蛇倒下了

对手的御乌鸦受到了伤害反弹

对手的御乌鸦因为自信过剩特性而攻击提升

我方放出了巨甲龙

巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴

比藤王蛇还快那必然是专爱围巾的御乌鸦，看来第二回合即使用到了水柱喷射也没法在突袭前出招……不过对手此时已经暴露了三只专爱道具的精灵了。



回合14

对手的御乌鸦使用了勇鸟

效果一般

巨甲龙失去了155 HP（45%的HP）

对手的御乌鸦受到了伤害反弹

巨甲龙使用了龙舞

巨甲龙的攻击和速度提升

御乌鸦被沙尘暴击中

御乌鸦倒下了

对手放出了惊目翁

牺牲藤王蛇换来健康的巨甲龙上场，不管御乌鸦是继续勇鸟还是换人，龙舞的选择不会有错。沙暴天气和反伤的作用下，对手显然决定发挥残血乌鸦的余热了。

回合15

巨甲龙使用了岩崩

非常有效！

对手的惊目翁失去了100%的HP

惊目翁倒下了

对手放出了三合一磁怪

回合16

对手的三合一磁怪使用了光栅加农

非常有效！

巨甲龙失去了180 HP（52%的HP）

巨甲龙使用了弱点保险

巨甲龙的攻击和特攻迅速提升！

巨甲龙使用了地震

非常有效！

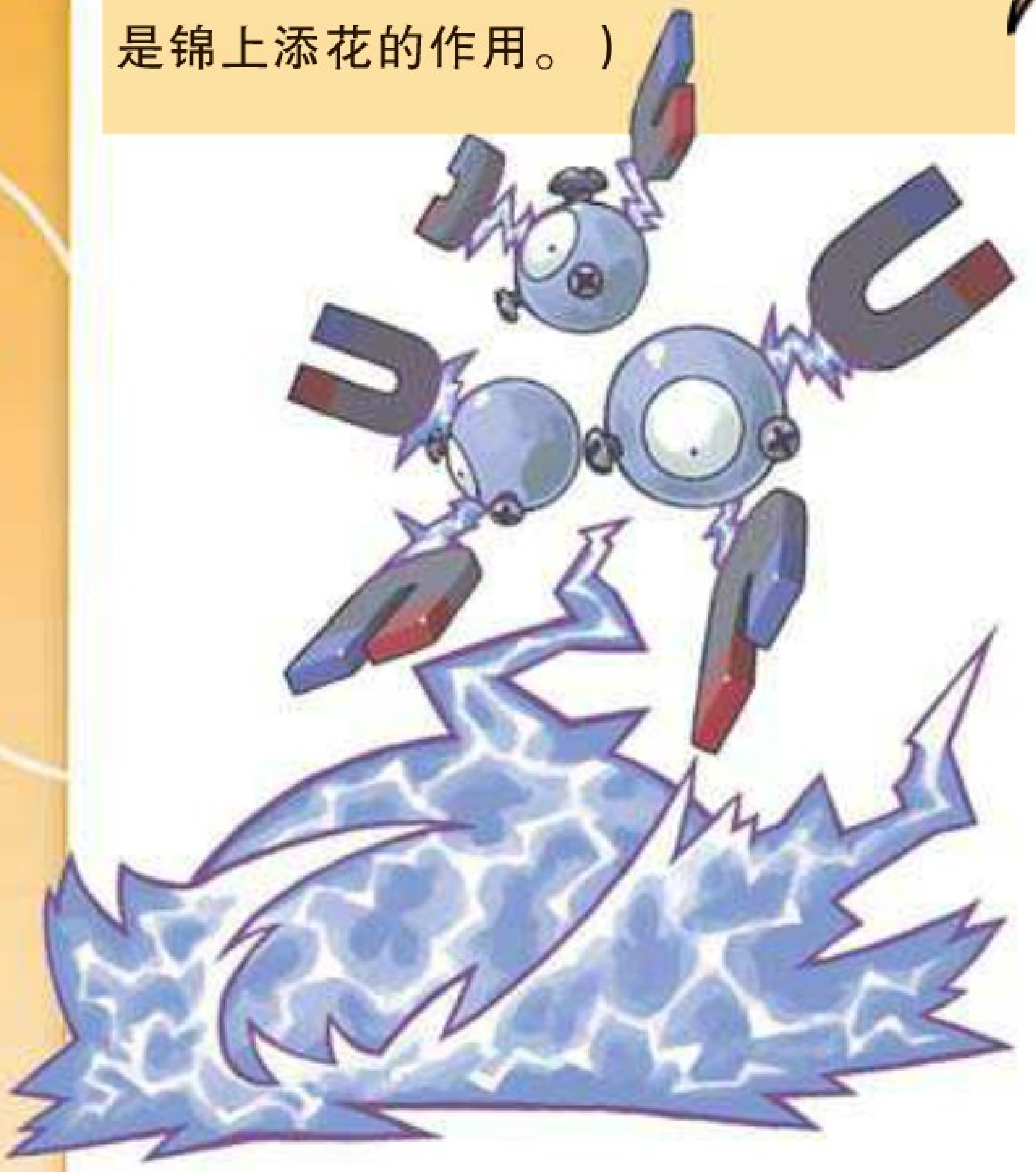
三合一磁怪失去了85%的HP

三合一磁怪倒下了

对手放出了藤王蛇

（先是专爱头巾惊目翁，失去了在

龙舞巨甲龙面前的速度优势。而专爱围巾的三合一磁怪，只是力度还差那么一点点就能KO巨甲龙了，看来力度和速度的追求确实不能二者兼得= =。此时发动弱点保险为时已晚，龙舞巨甲龙本身实力够了，弱点保险在这种场合只能是锦上添花的作用。）

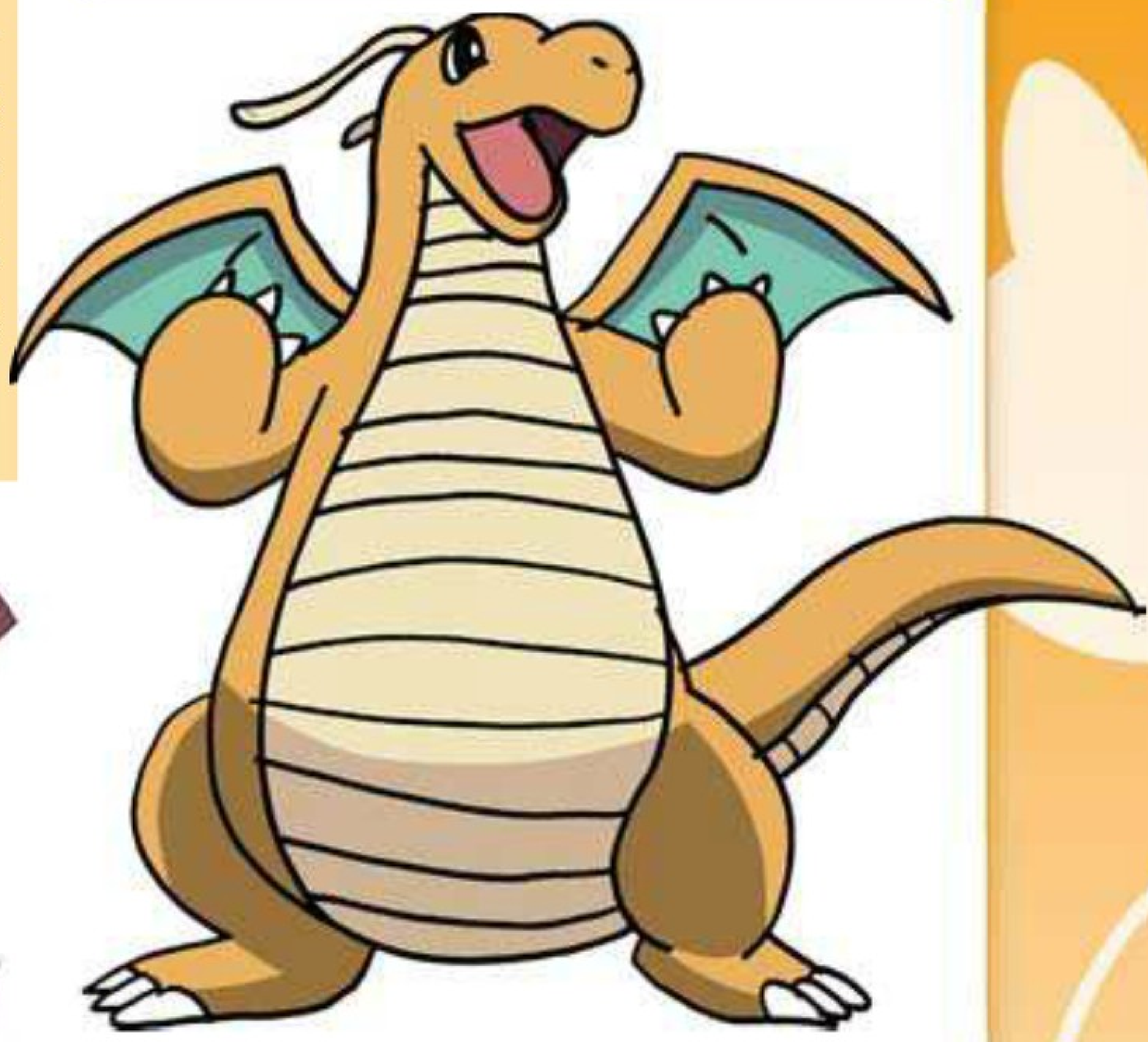


回合17

巨甲龙使用了冷冻拳
非常有效！
对手的藤王蛇失去了100%的HP
藤王蛇倒下了
我方获得了胜利！

接下来出场的快龙是最常见携带弱点保险的口袋妖怪，没有之一，多重鳞片特性对快龙耐久拥有相当可信的保障，所以大多数时候快龙都能对着冷冻光线强行龙舞，消耗弱点保险至少也能换来+3（2.5倍）的物攻提升。而且快龙还能掌握神速，在对拼先制技能的时候也是非常占据优势的。

快龙



道具：弱点保险
特性：多重鳞片
努力值：252物攻、4物防、252速度
性格：固执（+物攻，−特攻）
技能：龙舞+神速+逆鳞+地震/羽休/铁头/冷冻拳/火焰拳

快龙的标配是神速+地震，不带火焰拳的话盔甲鸟和MEGA铁甲螳螂基本是动不了的，依然可以借助UFO磁怪捕获钢系口袋妖怪。羽休是我们新注意到的地方，当快龙非满HP上场时（比如踩过钉子、受到沙雪天气伤害等），羽休快龙能在比自己慢的攻击面前重新获得多重鳞片的保护，特别是有些对手可能用一些不痛不痒的技能来破坏多重鳞片，此时羽休能大幅提高弱点保险的利用率。稍微要说的是，六世代增加仙系以来，龙系上场很容易招来仙属性口袋妖怪，而有些特（sang）别（xin）加（bing）了（kuang）的物耐仙系口袋妖怪也往往能给快龙当头一棒，因此铁头也纳入我们配招考虑的范围……

战报

回合24

对手收回了快龙并放出了仙精灵
快龙使用了龙舞
快龙的攻击和速度提升
仙精灵因为剩饭回复了少量HP

回合25

快龙使用了龙舞
快龙的攻击和速度提升
对手的仙精灵使用了高音
非常有效！
快龙失去了152 HP（47%的HP）
快龙使用了弱点保险
快龙的攻击和特攻迅速提升！
仙精灵因为剩饭回复了少量HP

回合26

快龙使用了地震
对手的仙精灵失去了89%的HP
仙精灵使用了高音
非常有效！
快龙失去了171 HP（52%的HP）
快龙倒下了
仙精灵因为剩饭回复了少量HP

3倍物攻的快龙依然没有KO掉仙精灵，如果碰到天然特性的皮克西那更是欲哭无泪。只能说我们对所谓“3倍物攻的快龙”力度不要抱有特别大的自负，对战中反制快龙的手段确实非常多，而且快龙的打击面无论怎么配都有盲点，作为龙系王牌准神被针对也是正常的。

最后，如果口袋妖怪没有巨甲龙和快龙这样的耐久条件，让队友提前释放光之壁和反射盾来辅助自己的耐久也是可行的思路，只是比起裸强化要麻烦一些。在双墙的保障下，大多数口袋妖怪都能有更足的耐久去承受克制伤害了。

接力战术与破盾

围绕着弱点保险的接力战术通常出现在长接力中，表现为以强化耐久为主的接力手消耗弱点保险并将能力接给队友。这种战术有一定的风险和操作难度，因为大多数接力队会使用替身来阻挡接力过程中的会心一击（会心一击的伤害无视能力等级变化），而携带弱点保险的话只能放弃替身了。

气球鬼



道具：弱点保险
特性：轻身
努力值：252HP、252物防、4特防/速度
性格：淘气（+物防，－特攻）
技能：能量储存/冥想+魔装反射/催眠术+接力棒+净化之雾/杂耍/驱雾/变小……

气球鬼的轻身特性搭配弱点保险是

比较独特的地方，80的速度在不加努力值的情况下发动轻身之后可以达到394的高速，气球鬼的高速能保证它在收到攻击之后把能力先手接力出去。极限物防的目的就是挡下各种各样的打落；能量储存和冥想一个侧重两防一个顺便强化了特攻，视队友决定；魔装反射先读对手使用挑拨吹飞等技能防止破坏接力。总体来说气球鬼的这套配置比较泛滥，很容易被对手识破，如果在僵持几个回合之后还没有消耗弱点保险就尽快把能力接出去，不要固执留场而错过机会。

最后再提一下梦幻，梦幻的使用方法非常多，接力战术也往往让人捉摸不定。首发梦幻可以携带弱点保险，努力值分配极限物耐，专门接下对手各式各样的蜻蜓点水然后把+2的双攻接力出去。这种战术简单易行，当然也局限于一次性用法，对于先读和伤害控制的要求很高。



而破盾的情况相对特殊，通过战报可以更直接的了解。

战报

回合2

对手收回了风速狗并放出了妙蛙花
凯路迪欧使用了冥想
凯路迪欧的特攻和特防提升

回合3

对手的妙蛙花MEGA进化为MEGA妙蛙花！
凯路迪欧使用了冥想
凯路迪欧的特攻和特防提升
妙蛙花使用了亿万吸取
非常有效！
凯路迪欧失去了156 HP（48%的HP）
凯路迪欧的能量被吸收了
凯路迪欧使用了弱点保险
凯路迪欧的攻击和特攻迅速提升！

回合4

凯路迪欧使用了觉醒力量
非常有效！
对手的妙蛙花失去了100%的HP
妙蛙花倒下了

一般来说，常规配招的凯路迪欧很难动的了妙蛙花和球桶菇这样的口袋妖怪，带上觉醒飞是相当针对的办法。而冥想提升耐久，增加了与MEGA妙蛙花对抗的资本，最后触发弱点保险用觉醒飞反制，效果相当惊喜。这种战术非常难得，适用于那些存在个别进攻盲点的口袋妖怪身上，弱点政策只是在后面起到推一把手的作用，这把手推的时机和力度是非常重要的。

小结

弱点保险还有很多值得挖掘的地方，但是无论是怎样使用都离不开先承受伤害再强化能力的限制，这要求我们在对战中需要了解并能判断对手口袋妖怪的技能和操作，同时对携带弱点保险的口袋妖怪有充分的耐久概念（比如即便是多重鳞片特性的满血快龙也吃不下生命玉上忍蛙的冷冻光线）。希望在使用弱点保险的时候能做到知己知彼、百战不殆。



防尘眼镜



防尘眼镜可以讲的内容不多 我们放在后面简单带过一下。防尘眼镜的效果说明是使携带者不受到天气伤害以及粉末类技能的影响。这个道具和防尘特性是一样的作用，这也开创了口袋妖怪把特性效果直接转变为道具使用的先河。口袋妖怪携带防尘眼镜相当于获得了防尘的第二特性，双特性口袋妖怪由此诞生……令人脑洞大开的是以后会不会出现替代防音特性的耳塞……（打住！）我们还是来谈谈这个道具的作用吧。

防尘特性的口袋妖怪数量不多，整体出镜率不算很高，有些防尘特性的口袋妖怪还有更好的特性选择（如魔法守护特性的细胞十字），这样一来这个特性的存在感确实捉急。而六世代的天气被大幅削弱之后，更导致防尘的冷落；而新世代中，粉末类技能被设定成了对所有草系口袋妖怪无影响，一个属性的范围比防尘特性大的多，更是变相削弱了防尘的意义。所以这样一来，这个能够提供第二特性的新道具，反而不太让人能够提起注意。

但是我们并不能下定论它是一个一无是处的道具，因为从某些角度来讲，这个道具完全是为一只奇特的口袋妖怪准备的——No.292鬼蝉，奇异守护特性的它携带防尘眼镜之后将在沙暴和雪天下获得新生。无论怎么想，鬼蝉都是防尘眼镜最大的受益者，不排除设计人员为它量身打造这一道具的可能。而既然提到了沙暴天气，鬼蝉和巨甲龙的故事也是不得不提的……

从图中来看，鬼蝉和巨甲龙在属性方面拥有堪称完美的联防，但是在防尘眼镜出现之前，沙暴鬼蝉更多地作为娱乐战术使用，而如今鬼蝉能够做到不受沙暴伤害之后，这组联防终于能够成真。接下来我们再谈一谈这组联防的细

		一般	格斗	飞行	毒	地上	岩石	虫	幽灵	钢	炎	水	草	电	超能力	冰	龙	恶	妖精
岩石	恶	½	4	½	½	2	1	2	½	2	½	2	2	1	0	1	1	½	2

			一般	格斗	飞行	毒	地上	岩石	虫	幽灵	钢	炎	水	草	电	超能力	冰	龙	恶	妖精
虫	幽灵	奇异守护	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0



▲携带防尘眼镜的鬼蝉也可以在雪天里露一手了。

节，实战中，鬼蝉能够帮助巨甲龙挡下凯路迪欧这样配招存在明显打击盲点的强力精灵，而鬼蝉的优势还在于它有接力棒这个核心技能，我们不指望鬼蝉能完成强化接力，但是后手接力的好处在于能够完全压制对手的行动，对手换上什么口袋妖怪我们接力给什么口袋妖怪去反制，纵观鬼蝉的技能表，怪异光鬼火这样的干扰技能在关键时刻能起到保命和逼换的作用。既然是两只口袋妖怪的联防，巨甲龙凭借自身的属性和耐久也能为鬼蝉解决一些令人头疼天敌：别忘了巨甲龙有着最强追击手的称号——吊灯鬼、火矢鹰这样的口袋妖怪撞上它基本只有被追击至死的可能。而如果我们把这个设定放在一个完整的沙暴队中，配合队伍中磁力特性UFO磁怪、踩影特性的哥特塞尔和撒出钉子对于对手频繁换人的损伤，一个简单的依靠联防进行追击和捕获战术体系便浮现在我们的眼前。注意的是，在这组联防里，鬼蝉无法在有钉子的场地中上场，队伍中一定要有能够扫钉的工兵才可以。

战报

回合15

我方收回了铁甲螳螂并放出了巨甲龙

巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴

对手的雷电兽MEGA进化为MEGA雷电兽!

雷电兽威吓了巨甲龙

巨甲龙的攻击下降

对手的雷电兽使用了火焰放射

效果一般

巨甲龙失去了34 HP（8%的HP）

雷电兽因为沙暴受到损伤

回合16

我方收回了巨甲龙并放出了鬼蝉

对手的雷电兽使用了变压

鬼蝉的奇异守护特性使得攻击无效!

雷电兽因为沙暴受到损伤



双道具实战

文章的最后，为了完成对弱点保险和防尘眼镜的总结，放出一份好看的战报，来结束道具专题的全部内容。

战报

我方与对手的比赛开始了！

我方队伍：巨甲龙/鬼蝉/特拉奇昂/铁甲螳螂/毒刺水母/气球鬼

对方队伍：速度型迪奥希斯/拉恩德伦斯/巨甲龙/剑盾魂/凯路迪欧/快龙

对手放出了速度型迪奥希斯

我方放出了铁甲螳螂

速度型迪奥希斯释放了压力

回合1

铁甲螳螂MEGA进化为MEGA铁甲螳螂！

铁甲螳螂使用了子弹拳

对手的速度型迪奥希斯失去了60%的HP

对手的速度型迪奥希斯使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

回合2

对手收回了速度型迪奥希斯并放出了凯路迪欧

铁甲螳螂使用了驱雾

对手的凯路迪欧的回避率下降

铁甲螳螂清理了场地

有鬼蝉的队伍必然不能容忍有钉子在场地上。

回合17

我方收回了鬼蝉并放出了巨甲龙

对手的雷电兽使用了火焰放射

效果一般

巨甲龙失去了36 HP（8%的HP）

雷电兽因为沙暴受到损伤

回合18

对手的雷电兽使用了变压

巨甲龙失去了85 HP（21%的HP）

雷电兽被叫了回来！

巨甲龙使用了追击

会心一击！

雷电兽失去了81%的HP

雷电兽倒下了

鬼蝉和巨甲龙搭配的战术，由联防到追击的表现是一个很直观的操作模式。



回合3

我方收回了铁甲螳螂并放出了鬼蝉
对手的凯路迪欧使用了水压
鬼蝉的奇异守护特性使得攻击无效!

凯路迪欧不带克制的觉醒力量是没有能打动鬼蝉的技能的，此时鬼蝉可以安心上场进行后读。

回合4

对手收回了凯路迪欧并放出了剑盾魂
对手的剑盾魂因为气球浮了起来
鬼蝉使用了接力棒
我方收回了鬼蝉并放出了毒刺水母

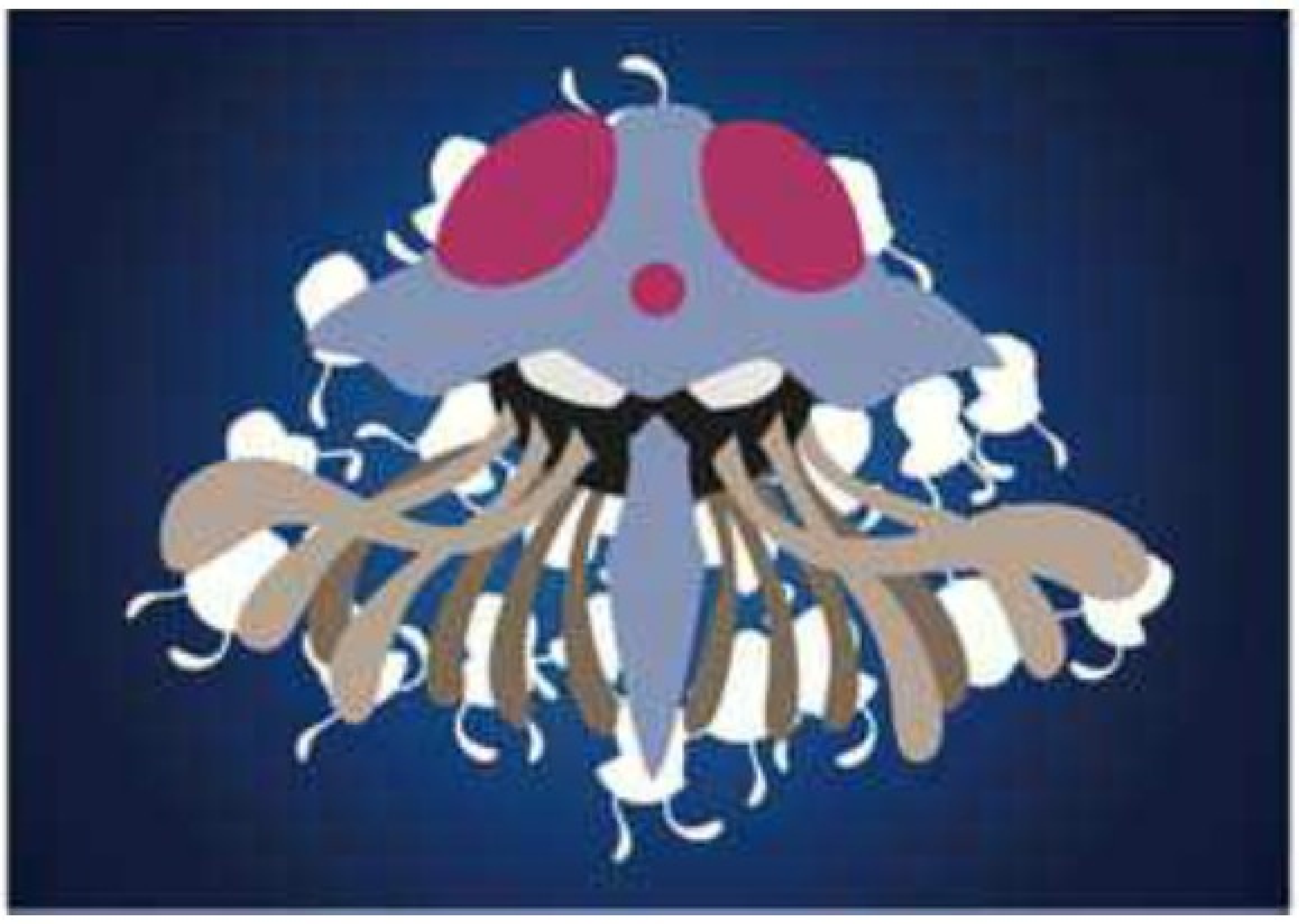
回合5

毒刺水母使用了打落
非常有效!
对手的剑盾魂失去了21%的HP
剑盾魂的气球爆炸了
剑盾魂使用了影子球
毒刺水母失去了105 HP（34%的HP）
毒刺水母因为剩饭回复了少量HP

一个接力棒换上毒刺水母对峙盾魂，加了少量特防的毒刺水母对于剑盾魂有着比较明显的优势。

回合6

毒刺水母使用了沸水
对手的剑盾魂失去了43%的HP
剑盾魂使用了影子球
毒刺水母失去了111 HP（36%的HP）
毒刺水母因为剩饭回复了少量HP



回合7

毒刺水母使用了沸水
对手的剑盾魂失去了34%的HP
剑盾魂倒下了
毒刺水母因为剩饭回复了少量HP
对手放出了拉恩德伦斯

回合8

我方收回了毒刺水母并放出了鬼蝉
对手的拉恩德伦斯使用了冥想
对手的拉恩德伦斯的特攻和特防提升

显然，90%的拉恩德伦斯也是没有能够打击鬼蝉的克制技能，鬼蝉的联防效果可见一斑……对手只能继续换人

回合9

对手收回了拉恩德伦斯并放出了巨甲龙

对手的巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴

鬼蝉使用了怪异光线

对手的巨甲龙混乱了

回合10

对手的巨甲龙MEGA进化为MEGA巨甲龙!

对手的巨甲龙混乱了并在混乱中攻击了自己

巨甲龙失去了7%的HP!

鬼蝉使用了鬼火

巨甲龙烧伤了并因烧伤而受到伤害

将干扰和人品进行到底……)



回合11

对手的巨甲龙混乱了并在混乱中攻击了自己

巨甲龙失去了7%的HP

鬼蝉使用了接力棒

我方收回了鬼蝉并放出了气球鬼

气球鬼因为沙暴受到损伤

巨甲龙因烧伤而受到伤害

回合12

对手的巨甲龙混乱了并在混乱中攻击了自己

巨甲龙失去了7%的HP

气球鬼使用了能量储存

气球鬼储存了1个能量

气球鬼的防御和特防提升

气球鬼因为沙暴受到损伤

巨甲龙因烧伤而受到伤害

回合13

对手的巨甲龙的混乱解除了。

巨甲龙使用了咬碎

非常有效!

气球鬼失去了140 HP(27%的HP)

气球鬼使用了弱点保险

气球鬼的攻击和特攻迅速提升!

气球鬼使用了能量储存

气球鬼储存了2个能量

气球鬼的防御和特防提升

沙尘暴停止了。

巨甲龙因烧伤而受到伤害

回合14

气球鬼使用了接力棒

我方收回了气球鬼并放出了铁甲螳螂

对手的巨甲龙使用了咬碎

铁甲螳螂失去了22 HP(7%的HP)

巨甲龙因烧伤而受到伤害!

常规接力，弱点保险也顺便漏了个脸，没有特别精彩的地方……

www.dooland.com

回合15

铁甲螳螂使用了子弹拳
非常有效！
对手的巨甲龙失去了14%的HP
巨甲龙倒下了
对手放出了凯路迪欧



回合16

铁甲螳螂使用了子弹拳
效果一般
会心一击！
对手的凯路迪欧失去了68%的HP
凯路迪欧使用了水压
凯路迪欧的攻击没有命中

回合17

铁甲螳螂使用了子弹拳
效果一般
对手的凯路迪欧失去了31%的HP
凯路迪欧倒下了
对手放出了拉恩德伦斯

回合18

铁甲螳螂使用了子弹拳
会心一击！
对手的拉恩德伦斯失去了100%的HP
拉恩德伦斯倒下了
对手向我方认输了。



后面的部分就是子弹拳先制推队了，正好是上面提到的先手中的先制技能部分，也算是重新温习了一遍弱点保险的使用姿势（误），大家再看完这次的战报有没有也想要去尝试使用这两个新道具呢？

至此，本辑的对战乐园到这里就全部结束了，还是那句老话，大家如果有任何的想法和观点可以到百度的口袋玩家贴吧交流！我们下辑再见！

文/阿爪　编/乌冬

攻击型队伍分析及相关知识点解读

单打对战的主流队伍是攻守兼备，依靠属性联防逐步积累伤害优势，最终在较多回合的周旋中获得胜利的队伍。但也有一些队伍，进攻节奏非常明快，旨在通过多只精灵的联合攻击，尽快撕破对手的防线打出优势，这种队伍我们将其称之为攻击型队伍（以下简称攻队）。

本篇战报即是一篇进攻节奏非常明快的攻队战报。由于战斗的节奏非常流畅，大家可以先不看下面的评论直接把纯粹的战斗过程看一遍，体会攻队战斗过程的流畅性和观赏性后，再结合每一回合或者每几回合下面的评论，来理解和把握这篇战报中蕴含的知识点和操作意识。

真正的战斗中，玩家对对方的队伍是不清楚的，对己方的队伍却是了解的。所以在阅读战报之前，笔者先简要给出己方队伍的成员及其配招和道具，便于读者们更能身临其境地去感受这场战斗的魅力。

拉迪奥斯：流星群+精神冲击+顺风+临别礼物，气息腰带
火矢鹰：勇鸟+烈焰驱动+顺风+鬼火，奇迹果
惊目翁：勇鸟+舍身一击+肉搏+电光石火，专爱头巾
御乌鸦：勇鸟+蛮力+突袭+热风，生命玉
钢嘴娃娃：嬉戏+铁头+突袭+瓦割，MEGA石
炎钢兽：石砾+火焰放射+大地力量+挑拨，剩饭

第1回合

我方派出了拉迪奥斯！
对方派出了比克提尼！

我方收回了拉迪奥斯
我方放出了炎钢兽

对方的比克提尼使用了蜻蜓点水
我方的炎钢兽失去了3%的HP
对方收回了比克提尼
对方放出了蝠蝎

我方的炎钢兽的剩饭使它回复了少量HP
对方的蝠蝎发动了剧毒之玉中了剧毒

操作评析

首发是拉迪奥斯对阵比克提尼。6对6单打中，比克提尼最常见的类型是携带专爱围巾，配招胜利之源+雷击+蜻蜓点水+思念头槌。能够防范这四个技能的，队里就只有炎钢兽了。这里对手有先读我方换人使用胜利之源的可能，所以我方换上的是炎钢兽，不是钢嘴娃娃。但这里要强调的是，如果钢嘴娃娃和炎钢兽均能完美地挡下对手的攻击，仍然是优先换上炎钢兽为好。接下来，笔者将通过几个知识点的讲解，来说明这个问题。



CHECK

1.适合对攻的精灵不要轻易损失HP

MEGA钢嘴娃娃是一只非常适合对攻的精灵，这种精灵要在对攻中占到优势，就需要自身保持相对健康的血量。试想，如果我方能对对方造成100%的伤害，对方能对我方造成70%的伤害。我方速度比对方快的情况下，不存在什么问题。而如果对方速度比我方快，并且我方在之前已经损失了30%及以上的HP，这样就会在对攻中失利。所以如果我方满血或者只损失了极少的血量，就能够在对攻中获胜。

2.核心的攻击型精灵要在关键时刻出场

攻击型队伍中的攻击手也是划分了职责的，部分精灵负责前期突破对手防线，尽量削弱对方盾牌精灵的HP；部分精灵则负责后期清场。负责后期清场的精灵，一定要具有非常高的灵活度。灵活度不仅体现在拥有比较广的打击面，也体现在速度优势。所谓速度优势一是反映在双方精灵的速度，二是反映在双方技能的先制度。MEGA钢嘴娃娃攻击高且不锁招，打击面又广，还拥有先制技能突袭，速度不足的问题也可以通过顺风化解。这样的精灵一定要在关键时刻出场，才能达到重创对手的目的。

3.承担较多联防任务的精灵需要回复能力

笔者在上一辑的《口袋玩家》中有一篇《走进实战看属性联防和先读》的文章，里面一名玩家的MEGA妙蛙花不断使用光合作用相信给读者们留下了深刻印象。第三世代时，精灵对战得到了真正的普及，从那时起，剩饭就成为了大部分单打队伍中的必备道具。单打对战属于节奏相对较慢的对战，剩饭有着较高的回复率，因此当两只精灵能够同时抵挡对手一个技能的攻击的，我们是优先选择让携带剩饭的精灵去抵挡的。

当然，我们也不能忽略的是，比克提尼也有可能和三地鼠进行搭配，专杀比克提尼比较难对付的炎钢兽。但是，开局的时候还是建议采取相对保守且更加稳妥的操作。综合以上的考虑，开局拉迪奥斯面对比克提尼，换炎钢兽比换钢嘴娃娃是更加合适的。

第2回合

我方收回了炎钢兽
我方放出了惊目翁

对方的蝠蝎使用了地震
这对我方的惊目翁没有效果

第3回合

对方的蝠蝎使用了投掷
对方的蝠蝎掷出了它的剧毒之玉
我方的惊目翁失去了13%的HP
我方的惊目翁中了剧毒

我方的惊目翁使用了勇鸟
对方的蝠蝎失去了100%的HP
对方的蝠蝎倒下了
我方的惊目翁受到了伤害反弹

我方的惊目翁受到了毒素的伤害
对方放出了百变怪
对方的百变怪变成了惊目翁

操作评析

根据开局的操作应该相对保守的原则，第2回合我方炎钢兽面对对方蝠蝎，是必须换上能够抵挡地震的精灵的。好在我方队伍能够抵挡地震的精灵非常多，一共有四只，经过考虑换上了惊目翁，这是因为携带专爱头巾的舍身特性惊目翁进攻输出最高，而且前面也讲了，攻队里的攻击手各自承担不同的职责，有的是前期破盾有的是后期清场，惊目翁由于携带了专爱头巾，放弃了灵活性增加了进攻威力，自然是前期上场的破盾型攻击手了。这里的惊目翁的性格选择了修正攻击而不是速度，所以对方极限速度的蝠蝎先于我方出招。

CHECK

1.顺风队里的攻击手可以选择不修正速度而修正两攻

一般而言，我们要尽量高效地利用一只精灵的种族。正如同部分携带专爱围巾的精灵并不需要极限速度一样，顺风队里的精灵，大多也可以选择不修正速度。顺风下过高的速度有点速度溢出，收益并不如加到攻击或者特攻上高。

但是，叠翅鲨龙等自身速度具有特别战略意义的精灵，大部分仍然是需要极限速度的。惊目翁的100种族速度线竞争过于激烈，没有顺风的情况下和许多精灵都要拼运气，所以干脆在没有顺风的情况下放弃和同种族精灵竞争速度，把性格修正到攻击上保证其进攻有着更强的威力。

2.保护在面对携带专爱类道具的精灵时拥有非常大的作用

在后面的战报中我们可以看到，对方的队伍中实际上是有洗衣机电鬼可以抵挡飞行系攻击的，如果洗衣机电鬼的物耐能够做到吃惊目翁勇鸟伤害在半血以下，就能够通过分担痛苦和电系技能化解危机。但这里对手的蝠蝎没有携带保护，或者是携带了保护但并没有使用。因为蝠蝎自身既不抗飞行也不抗普通，吃勇鸟或者舍身一击都会受到较大的伤害，所以它就无法判断出惊目翁较大概率会使用出什么技能。保护，可谓是携带专爱类道具的精灵的克星。拼先读是口袋妖怪对战的重要元素，在面对携带专爱类道具的精灵时，保护可以把先读压力降低到最低，拥有非常大的作用。

www.doolland.com

第4回合

我方收回了惊目翁
我方放出了钢嘴娃娃

我方的钢嘴娃娃威吓了对方的百变怪(惊目翁)
对方的百变怪(惊目翁)物攻下降了一级
对方的百变怪(惊目翁)使用了舍身一击
我方的钢嘴娃娃失去了32%的HP
对方的百变怪(惊目翁)受到了伤害反弹

操作评析

这里面对对方变成惊目翁的百变怪，我方换上了钢嘴娃娃，而不是炎钢兽，这难道不是违背了第一回合评论里所说的原则吗？其实不是的。第一回合那里的评论设定的假设是两只精灵均能够完封某只精灵的攻击。这里由于我方已经暴露过炎钢兽，对手变成惊目翁的百变怪是有一定可能使用肉搏来先读换炎钢兽。但这里我又不能确定对手到底使用哪招，只好换上能够同时抵挡肉搏、勇鸟和舍身一击三个招式的钢嘴娃娃。

实际上，这里的操作也并没有违反第一回合评论所说的原则。评论里所说的是核心的攻击型精灵要在关键时刻出场，并不是一定要在后期出场，因为关键时刻不全在后期。由于我方的惊目翁没有携带蜻蜓点水而携带了电光石火，这里对手变成惊目翁的百变怪的三个攻击招式均不能对我方钢嘴娃娃形成威胁。且依照常理，刚上场的百变怪一般都会采取攻击行为，毕竟有专爱围巾的速度优势。所以，这里钢嘴娃娃上场一定是安全的。如果在这个时刻换上了钢嘴娃娃，就抓住了时机，在战斗中掌握了主动权。



可以看出，钢嘴娃娃遭受变成惊目翁的百变怪的舍身一击攻击损失了32%的血量，伤害还是比较巨大的。MEGA钢嘴娃娃的物防能力值比MEGA进化前大约增加了1/3，MEGA进化后承担的伤害大约会减少1/12。按照这个伤害，只有自身HP高于大约7/12，才能够做到上场时挡一次攻击，下回合在对攻中再吃一次攻击不死然后做出反制。如果钢嘴娃娃在之前损失了较多的HP，就无法在和变成惊目翁的百变怪的对攻中取得优势了。所以，在合适的时机前，核心的攻击型精灵是需要保证血量健康的。但一旦出现了合适的时机，就一定要果断抓住机会发挥出巨大的作用。

CHECK

1.在对战中冷静思考最佳的换人选择

对于防范一只胜利之源+雷击+蜻蜓点水+思念头槌的比克提尼，队里的炎钢兽是最佳的选择；对于防范一只勇鸟+舍身一击+肉搏+电光石火的变成惊目翁的百变怪，队里的钢嘴娃娃就是最佳的选择了。实战中，我们大多数时候是通过先读去判断一只精灵即将使用的招式。但有时候，我们却忽略掉，队里有精灵可以无视先读的考虑，无论对手使用哪个招式，都可以将其完封掉。如果有这样的情况出现，我们一定要果断地去利用，把换人的选择调整到最佳程度。

2.尽量把精灵的威吓特性用到刀刃上

威吓特性在双打中拥有巨大的价值，在单打中其价值也不小。对手被威吓降低一级物攻后，物攻变为原来的2/3，相当于变相提升了己方的物理耐久。但这个特性只在出场时或者获得该特性时发动效果，所以一定要选择合适的时机上场。尤其是钢嘴娃娃这种威吓特性只存在于MEGA前的精灵，它在战斗中很快就会选择MEGA进化，所以威吓的机会是非常少的，很多时候甚至只有一次威吓的机会。所以我们尽量要把这难得的威吓机会用到刀刃上，在战斗中努力发挥每一个对战要素应有的价值。

第5回合

我方的钢嘴娃娃进化成了MEGA钢嘴娃娃
对方的百变怪(惊目翁)使用了舍身一击
我方的钢嘴娃娃失去了24%的HP
对方的百变怪(惊目翁)受到了伤害反弹

我方的MEGA钢嘴娃娃使用了铁头
对方的百变怪(惊目翁)失去了[illegible]%的HP
对方的百变怪倒下了

对方放出了洗衣机电鬼

操作评析

MEGA钢嘴娃娃只要获得了进攻机会，那几乎就可以开始秒人，当然，一些特别的防守型队伍除外。所谓的进攻机会是对方对我方没有办法，我方可以毫无压力地做出攻击行为。这只钢嘴娃娃的配招是注重打击面的四攻型——嬉戏+铁头+突袭+瓦割。目前还未探明对手是否拥有炎钢兽，本着开场采用相对稳妥的操作的原则，这里使用了命中饱和的本系技能铁头。

CHECK

1.在多个技能均能造成同样的伤害时选择命中饱和的技能

玩单打的人会吐槽气合弹和石刃的命中，玩双打的人会吐槽热风和岩崩的命中。有的时候战斗的胜败，确实就在于一个关键技能的是否命中。所以，如果有多个技能均能造成同样的伤害，主要是指两个或两个以上技能都能够做到秒杀对手，那么选择命中饱和的技能为宜。比如MEGA钢嘴娃娃这样的超高攻击的精灵，使用嬉戏和铁头都能秒杀变成惊目翁的百变怪，那么就使用命中100的铁头比较好。

第6回合

我方收回了MEGA钢嘴娃娃
我方放出了拉迪奥斯

对方的洗衣机电鬼使用了高压水泵
对方的洗衣机电鬼的攻击没有命中

第7回合

我方的拉迪奥斯使用了流星群
对方的洗衣机电鬼失去了77%的HP
我方的拉迪奥斯特攻下降了两级

对方的洗衣机电鬼使用了[illegible]
我方的拉迪奥斯失去了14%的HP
对方收回了洗衣机电鬼
对方放出了藤王蛇

操作评析

MEGA钢嘴娃娃在和变成惊目翁的百变怪的对攻中损失了一半以上的血量，最黄金的进攻时期已经过去了。接下来要有第二次黄金进攻时期，可能得依赖队友的顺风建立起速度上的先手优势。

能够对抗洗衣机电鬼的拉迪奥斯在此

时上场是非常合适的，洗衣机电鬼有一定的可能性使用鬼火，拉迪奥斯作为一个特攻精灵也是不惧怕烧伤异常状态的。尽管拉迪奥斯并没有携带专爱眼镜和生命玉等增强类道具，流星群仍然打掉了对方的洗衣机电鬼79%的血量。比较可惜的是，同样是为了对攻而携带的道具气息腰带就这样浪费掉了。

这里对手的洗衣机电鬼对拉迪奥斯使用高压水泵，虽然无伤大雅，但暴露出的问题是刚才所说的命中不满的技能打不中时会影响局势的情况。如果这回合我方MEGA钢嘴娃娃留场，对方洗衣机电鬼的高压水泵仍然打不中，那么我方的MEGA钢嘴娃娃就能够再重创对手一只精灵。

但显然，实战中不存在先读对手攻击技能打不中的说法，即使有也是玩笑话。在面对非常明显的被克制局面，除了已经退无可退，需要博对手打不中，一般情况下是采取比较稳妥的操作为宜。

CHECK

1.对攻型的超能系精灵越来越需要气息腰带

第六世代打落等恶系技能大幅增强，还出现了MEGA钢嘴娃娃、MEGA袋龙等超强威力的突袭，攻击型超能系精灵的生存空间严重缩小。打落的效果是令防御方的道具消失，且当目标的携带道具被打落时，伤害增加50%。但需要注意的是，在回合顺序判定的问题上，气息腰带先于打落判定，也就是说打落无法无视气息腰带，气息腰带在打落面前仍然能够正常发动。因此，攻击型超能系精灵是能够依赖气息腰带来对抗使用打落的精灵的。在使用突袭的精灵面前，除了亲子爱特性的MEGA袋龙，一般的突袭也是能够利用气息腰带与其对抗的。总之，气息腰带是任何耐久不高的攻击型精灵的对攻道具，打落无法无视气息腰带，是我们必须注意的地方。

第8回合

我方收回了拉迪奥斯
我方放出了炎钢兽

对方的藤王蛇使用了毒蛇凝视
我方的炎钢兽麻痹了

操作评析

对方换上的藤王蛇面对拉迪奥斯有两种可能，一是利用比拉迪奥斯更高的速度先手替身，期待降低两级特攻的拉迪奥斯的精神冲击打不掉替身，或者博流星群打不中；二就是看到降低两级特攻的拉迪奥斯无法重创自己，利用高速度先手使用毒蛇凝视将拉迪奥斯麻痹。

从队里的分工来看，拉迪奥斯除了担任高速攻击手外，还兼任施放顺风的职责，以及临死前可能会利用到的临别礼物。一旦被施加了麻痹状态，一个攻击手被废掉暂且不谈，队里能够成功施放顺风的精灵可能就只有火矢鹰一只了。所以，面对对手换上场的藤王蛇，我方换上炎钢兽上场抵挡，是保护高速精灵不被麻痹的相对稳妥的操作。



CHECK

1.高速的对攻型精灵尤其惧怕麻痹状态

慢速攻击型精灵注重力度和耐久，高速攻击型精灵则注重力度和速度。慢速攻击型精灵对攻的资本是依赖不错的耐久做到抗下攻击不死然后反秒对面，高速攻击型精灵对攻的资本则是依赖较高的速度于对手出招前先手秒杀对面。因此，对于一只高速的对攻型精灵来讲，将速度降至1/4的麻痹状态是大敌。因此，像藤王蛇、恶作剧之心特性的波尔托罗斯等精灵上场时，尤其是它们面对高速度的精灵上场时，我们必须提防它们可能即将施放出的能够造成麻痹状态的技能。

第9回合

对方收回了藤王蛇
对方放出了洗衣机电鬼

我方的炎钢兽因为麻痹无法行动

对方的洗衣机电鬼的剩饭使它回复了少量HP

操作评析

这一回合我估计对手的藤王蛇不会对着满血的炎钢兽留场，所以炎钢兽抓住机会想要去撒一把石砾。但非常遗憾的是麻痹特效发动，该回合因为麻痹不能够行动，于是就丧失了成功撒出石砾的机会。我方的炎钢兽的两个攻击技能是火系和地面系，刚好无法对水系浮游的虫系电鬼造成威胁。对方换上了残血状态的洗衣机电鬼，想利用麻痹状态造成的速度差，先手使用分担痛苦回复一点体力。这一回合虽然略显被动，但好在拉迪奥斯能够防范住对手的洗衣机电鬼，下回合换上场即可控制局势。

CHECK

1.单打对战中要抓住机会早点撒出石砾

在上辑的《走进实战看属性联防和先读》的文章中，笔者重点点评了钢钻鼹鼠在前期抓住机会成功撒出了一把石砾，从而在和对手的周旋中逐渐积累出伤害优势，最终获取了胜利。前面我们说过剩饭的收益与非满血精灵在场的回合数有关，石砾的收益则与对方精灵的上场次数有关，两者在节奏相对较慢的单打对战中，都是收益非常高的对战元素。一个玩家在单打对战中越早撒出石砾，就越能够更早地积累出伤害优势。

但是，我们要做到“早点撒出”，更要做到“抓住机会”。第四世代的对战有许多开场时不顾己方一只精灵的生命强行撒石砾的打法。第五世代增加了能够反弹钉子的魔法反射特性，第六世代修改了技能除雾的效果使清钉子的技能目标从己方场地变为全场场地，所以现在撒钉子就不能像第四世代那样的盲目和无脑了。“抓住机会”意味着要选择合适的时机去撒石砾。对手可以清钉子或者反弹钉子，如果为了一把钉子牺牲了整个进攻的连贯性，对战的节奏就会被打乱，反而取得不好的效果。实战中，那些己方精灵能够对对方精灵造成较强的压迫力的回合是非常适合撒钉子的。比如上辑战报的钢钻鼹鼠对剑盾魂，这几战报的炎钢兽对藤王蛇，都是撒钉子的绝佳回合，尽管这篇战报并没有撒钉子成功。

2.利用麻痹和混乱等状态进行Hax也是一种战术

Hax在口袋妖怪对战中的含义是使用成功率并不稳定但收益比较高的战术

打击对手。比如天之恩惠特性的光翼兽使用气刃斩，尽管害怕特效出现的几率只有60%，它的特效并不稳定。但一旦发动了特效，就会限制住对手一只精灵一个回合的行动，产生巨大的收益。

向对手施加能够造成麻痹状态或者混乱状态的技能，以此期待对手因为这些状态不能行动，也是一种常见的Hax战术。且在一些关键回合，麻痹特效或者混乱特效的发动甚至会影响整个战局的走势。混乱状态是可以在几回合后自动解除的，麻痹状态如果不使用能够解除异常状态的技能，则无法自动解除。所以，队里有那么一两只精灵能够施加麻痹状态，对于一支队伍整体来讲，是可以取得一定的收益的。尤其是对于需要争取攻击回合的数量差，从而争取到更高输出的攻队来讲，收益是更加大的。

第10回合

我方收回了炎钢兽
我方放出了拉迪奥斯

对方的洗衣机电鬼使用了分担痛苦
双方的HP平分了

对方的洗衣机电鬼的剩饭使它回复了少量HP

第11回合

对方收回了洗衣机电鬼
对方放出了藤王蛇

我方的拉迪奥斯使用了流星群
对方的藤王蛇失去了82%的HP
我方的拉迪奥斯特攻下降了两级

第12回合

我方收回了拉迪奥斯
我方放出了炎钢兽

对方的藤王蛇使用了觉醒力量[地面]
我方的炎钢兽失去了42%的HP

我方的炎钢兽的剩饭使它回复了少量HP

操作评析

这几个回合的一连串交替换人，体现了单打对战的基础——依赖属性联防换人抵挡攻击并做出反制。可以看出对方对于龙属性的攻击缺乏合适的抵挡手段，拉迪奥斯的两次上场，一次重创洗衣机电鬼，一次重创藤王蛇，给对手造成了不小的压力。

我方的拉迪奥斯面对残血的藤王蛇继续选择了下场，是相对保守和谨慎的操作。尤其是在发现对手缺乏对龙属性攻击的抗性后，就更应该谨慎保护拉迪奥斯这只能够撕破对手队伍防线的精灵了。

我方继续换上炎钢兽抵挡藤王蛇，但对手看透了我方的想法，藤王蛇对着免疫地面系的拉迪奥斯使用了觉醒力量地面，把我刚换上来的炎钢兽打了个正着。但由于藤王蛇特攻力度的不足，以及炎钢兽加了较多的耐久，即使攻击招式有着四倍克制的效果，却仍然没有对炎钢兽造成过于巨大的伤害。

CHECK

1.如果对某个属性的攻击缺乏抵挡手段就会成为对手的突破口

虽然这是一份攻击型队伍的战报，战斗节奏与一般的单打对战相比已经快了不少。但单打对战在本质上还是一个慢节奏的对战模式，是需要经过前期不

断的换人和试探进行铺垫，再逐渐将战斗的形势明朗化的。所以，在前期的换人试探中，一定要注意不能暴露出过于明显的属性弱点。因为这样会让对方找到进攻的突破口，从而使战斗形势的明朗化提早到来。6对6单打对战，包括长接力这样的比较特殊的战术在内，几乎所有的较为完善的队伍，都是需要极其注重属性联防的。这是由单打对战本身的对战特点决定的。如果在前期的换人试探中暴露出了明显的弱点，那么离战斗的失利也就不远了。

2.龙钢联防还可再战至少两个世代

如果要说什么属性联防最为简单无脑，那么莫过于龙系和钢系的组合。无论是第三世代的血翼飞龙和重钢蟹，还是第四世代的叠翅鲨龙和多塔克；无论是三颜龙和MEGA钢嘴娃娃，还是拉迪奥斯和炎钢兽。它们的联防既简单无脑，又高效好用。按照新属性出现或者属性相克调整的规律来看，龙钢联防还可再战至少两个世代。如果队里不知道用什么精灵联防，那么就用龙系精灵和钢系精灵吧，再加上个水系精灵，初步的联防体系就建立起来了。再补足其他几只精灵，一个简单好用的队伍就组成了。

第13回合

我方收回了炎钢兽
我方放出了火矢鹰

对方的藤王蛇使用了觉醒力量[地面]
这对我方的火矢鹰没有效果

第14回合

我方的火矢鹰使用了勇鸟
对方的藤王蛇失去了17%的HP
对方的藤王蛇倒下了
我方的火矢鹰受到了伤害反弹

对方放出了铁甲贝

第15回合

我方的火矢鹰使用了勇鸟
会心一击
对方的铁甲贝失去了60%的HP
我方的火矢鹰受到了伤害反弹

对方的铁甲贝使用了破壳
对方的铁甲贝物防特防下降了一级
对方的铁甲贝物攻特攻速度上升了两级

第16回合

对方的铁甲贝使用了冰飞石
会心一击
我方的火矢鹰失去了65%的HP

我方的火矢鹰使用了勇鸟
对方的铁甲贝失去了39%的HP
对方的铁甲贝倒下了
我方的火矢鹰受到了伤害反弹

对方放出了比克提尼

操作评析

藤王蛇的觉醒力量地面虽然打掉了炎钢兽不少血量，但却也给我方的免疫地面系的精灵提供了上场的机会。前文叙述了麻痹效果对高速精灵的影响，所以这里上拉迪奥斯、惊目翁或者御乌鸦都是不合适的，都会被速度更高的藤王蛇使用毒蛇凝视先手麻痹。当然，战斗进行到这里，我方已经获得了巨大的优势，即使操作稍微

冒险一点，也不会对对战的结果产生太大的影响。但是如果有最优解可以选择，我们是应该选择最好的操作的。火矢鹰的疾风之翼特性，使得飞行属性的技能先制度+1，这样就不是很惧怕麻痹特效的降速度效果。换火矢鹰上场就是最优的选择了。

第15回合我方火矢鹰的勇鸟对对方的铁甲贝造成了会心一击，但这并不影响战局的走向。因为第15回合对方的铁甲贝后手使用了破壳，物防降低了两级。如果第15回合火矢鹰的勇鸟没有造成会心一击，第16回合面对对方降两级物防的铁甲贝也是可以完成绝对的击杀的。对方的铁甲贝在第16回合使用的冰飞石也出现了会心一击，但同样没有影响战局的走向，这类较低威力的先制技能在面对并不克制的精灵时威胁能力有限，不足以达到翻盘的效果。

CHECK

1.疾风之翼特性压制了其他技能的发挥空间

可以看出，对方的铁甲贝破壳后使用的技能是冰飞石，而不是四倍克制火+飞的岩石爆破。这是因为对手的铁甲贝在拥有先制技能的火矢鹰面前已经别无选择，如果不使用冰飞石这样的先制技能，出招前会被火矢鹰的飞行系先制技能击杀，破壳的强化就将变得毫无意义。

疾风之翼特性是对第六世代对战环境影响最大的要素之一。不光是其先制技能的本身威力更高，更可怕的是火矢鹰本身的速度也非常高，其特性赋予的飞行系技能的先制度，不仅影响了普通技能的发挥空间，更是压制了其他先制技能的发挥空间。

我们知道两个技能先制度相同时，出招顺序要比较双方自身的速度。那么火矢鹰的飞行系先制攻击技能，就会对大部分其他先制技能形成先手优势。比如一只5%血量的火矢鹰和30%血量的铁甲螳螂，双方均拥有先制技能，均能够击杀对面，但由于火矢鹰本身速度更高，所以就在先制技能的较量中取得了胜利。

第17回合

我方的火矢鹰使用了顺风
我方的场地处于顺风状态

对方的比克提尼使用了雷击
我方的火矢鹰失去了12%的HP
我方的火矢鹰倒下了

我方放出了惊目翁

操作评析

我方能够施放顺风的精灵只有两只，这里面对专爱围巾的比克提尼，使用特性下先制度+1的顺风，为接下来出场的精灵争取到速度优势，是最优的操作。

CHECK

1.顺风的使用时机要恰当

可以看出，无论是之前的拉迪奥斯，还是这几回合的火矢鹰，都没有在上场后就立即使用顺风。因为顺风拥有回合限制，使用顺风牵涉到一个退场的问题。一般来说，利用顺风的精灵其耐久都不会太高，如果需要一个上下场的步骤来完成替换，不光是顺风回合数的利用率会出现问题，换上场的精灵的安全也无法得到保证。所以施放顺风的最佳回合是对手的精灵能够对己方精灵形

成后手击杀，己方精灵可以在对手攻击的帮助下迅速退场，让下一个攻击手上场享受顺风状态下的速度加成。

所以顺风的使用时机一定要恰当，如果当前的局势并不需要顺风的辅助，那么就不要浪费一个回合去施放顺风，否则反而会影响进攻的节奏。比如前面的回合中拉提奥斯本身就能够对对手的精灵形成先手，那么施放顺风就没有意义，直接使用流星群进行攻击是更好的选择。

第18回合

我方的惊目翁使用了勇鸟
对方的比克提尼失去了100%的HP
对方的比克提尼倒下了
我方的惊目翁受到了伤害反弹

我方的惊目翁受到了毒素的伤害
对方放出了洗衣机电鬼

第19回合

我方的惊目翁使用了勇鸟
对方的洗衣机电鬼失去了56%的HP
我方的惊目翁受到了伤害反弹
我方的惊目翁倒下了

对方的洗衣机电鬼使用了分担痛苦
但是攻击没有目标

对方的洗衣机电鬼的剩饭使它回复了少量HP
我方放出了御乌鸦

开始回合20

我方的御乌鸦使用了勇鸟
对方的洗衣机电鬼失去了18%的HP
对方的洗衣机电鬼倒下了
我方的御乌鸦受到了伤害反弹
我方的御乌鸦因为自信过剩特性提升了一级物攻
我方的御乌鸦因为生命玉而受到了伤害

我方获得了胜利!



总结

顺风下拥有速度优势的攻击手们所向披靡，结束了整场战斗，获得了比赛的胜利。这里我们再回过头来回顾一下整篇战报，总结一下这场战斗的流程和要点。

飞行属性攻击为主轴的队伍

这个队伍里有三只飞行属性的精灵，且三只精灵都是携带勇鸟的物理攻击型。所以，队伍本身的主要攻击属性是飞行，其战术是利用连续不断的飞行属性攻击，强行突破对手抵挡飞行属性攻击的精灵，让对手的队伍出现不能抵挡的属性弱点。

一个拥有完善联防的队伍，对于每一个属性的攻击都有相应的防范措施，如果用几个不同的属性进行攻击，就会长时间陷入和对手无休止的换人和消耗之中。但如果用同一个属性进行连续不断的多重打击呢？负责抵挡这个属性攻击的精灵在多次的伤害承受下可能会抵挡不住，然后被我方强行击杀，最后使整个队伍暴露出属性弱点。而一旦一个队伍有了明显的属性弱点，我方又有相应的属性可以进行攻击，那么胜利的天平自然就往我方倾斜了。

发现了对手明显的属性弱点后需要改变进攻策略

虽然战斗开始前要对自己队伍的战术有一个初步的计划，但具体战术的实施是需要结合到具体战斗中的实际情况的。我方使用多个飞行属性的攻击，是为了制造对手无法抵挡的属性弱点。那么如果对手的队伍本身就有明显的属性弱点呢？我们就应该直接利用这个机会去创造进攻优势。

这场战斗的中间阶段，我方并没有按照队伍既定的战术思路，使用多个飞行属性的攻击对对手进行连续打击。而是依靠拉迪奥斯的高威力流星群，实施了两次对手无法抵挡的龙属性攻击。这两次攻击明显撕破了对手的联防体系，尤其是能够抵挡飞行属性攻击的洗衣机电鬼被重创。那么后期对方在面对我方多只飞行属性精灵的攻击时，就再也无力回天了。

所以，使用攻击型队伍，一定要察觉到对对方队伍最具有杀伤力的攻击是什么。一旦察觉到了，就应该使用这个最具有杀伤力的属性攻击，不能被既定的战术束缚思路。

组攻队时要注意加入一些能够迅速影响对战局势的要素

无论是第五世代的永久天气，还是其他世代的非永久天气。以晴天或雨天为主题的天气队，是加入能够迅速影响对战局势的要素的攻队的最佳代表。一个想用水属性实施多重打击撕破对手防线的队伍，利用雨天增加水属性技能威力并提升轻快特性精灵速度，显然对队伍的增益非常大。晴天队也具有类似的效果。

我们组一个攻队，要让手里有更多的牌可打，除了做好本身的攻击体系外，还需要加入更多的要素来增强队伍的应对能力。水系精灵能够携带祈雨，火系/草系精灵能够携带放晴，那么飞行系精灵也能够携带顺风。如果第17回合没有火矢鹰施放的顺风，惊目翁和御乌鸦在面对携带专爱围巾的比克提尼的雷击时，就会显得异常的被动。如果此时没有其他队友存在，甚至会面临被翻盘的境地。所以，我们在组一个攻队时，是需要增加一些能够迅速影响对战局势的要素，来让我方队伍面对一些比较复杂的局面时，仍然能够稳得住阵脚保持住优势的。

本篇战报的介绍就到此为止了。希望本文对一些知识点的介绍和对一些操作要点的解读，能够对玩家们在攻队的使用上有所启发，谢谢。

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏

狂怒篇（1）

夏天正在一步步离我们远去，天高人浮躁的秋季来了，大家在过去这一个月过的还好吗？本辑的栏目中，笔者将带来美版最新套牌“《狂怒之拳》（Furious Fists）系列”中的强力卡片供大家欣赏。

喇叭芽、口呆花、大食花



喇叭芽有50点HP。它的第一个技能是Vine Whip（藤鞭），基本伤害为10；第二个技能是Knock Off（打落），从对手手牌中随机抽取一张卡片并丢弃。喇叭芽的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



口呆花有80点HP。它的第一个技能依旧是藤鞭，基本伤害为20；第二个技能是Spit Poison（喷毒），基本伤害为40，使用以后对手的口袋妖怪进入中毒状态。口呆花的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



最终进化的大食花有130点HP。它的能力为Wafting Scent（芳香飘送），在我方回合进行攻击前，可以从大食花身上丢弃一张草能量卡，丢弃之后对手的口袋妖怪同时进入混乱与中毒状态。大食花的技能只有一个Spiral Drain（螺旋吸收），基本伤害为60，使用以后大食花自身恢复30点HP。大食花的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。这一组卡总体来说能力十分平均，使用得当的话，大食花可以打拖延战。实际上大食花一家一直是笔者很喜欢的口袋妖怪，希望会出MEGA进化。

蘑蘑菇、蘑菇斗士

蘑蘑菇有60点HP。它的攻击招式只有一个Tackle（冲撞），基本伤害为10，它的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡，建议尽快进化。





进化以后的蘑菇斗士变成了格斗系，HP也追加到了100。蘑菇斗士的第一个技能为Giga Drain（亿万吸取），基本伤害为20，使用以后恢复与伤害值一样点HP。它的第二个技能是Sky Uppercut（上升踢），基本伤害为70，本次攻击伤害不受对手抵抗力的影响。蘑菇斗士的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

铁盔虫、疾风虫



铁盔虫有60点HP。它的技能只有一个Jump On（跳上），基本伤害为10+，投币，如果是正面，本次攻击再额外追加10点伤害。铁盔虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡，对于这个数目有些无语，建议尽快进化……

进化以后的疾风虫有90点HP。它的第一个技能为Raid（突击），基本伤害为20+，如果疾风虫是本回合进化的，那么本次攻击额外追加40点伤害；它的第二个技能是Afterimage Strike（残影突击），基本伤害为40，下回合对手在进行攻击后我方投币，如果是正面则可避免掉来自对手口袋妖怪的所有伤害。疾风虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗无。



鸭嘴火龙、烈焰火龙

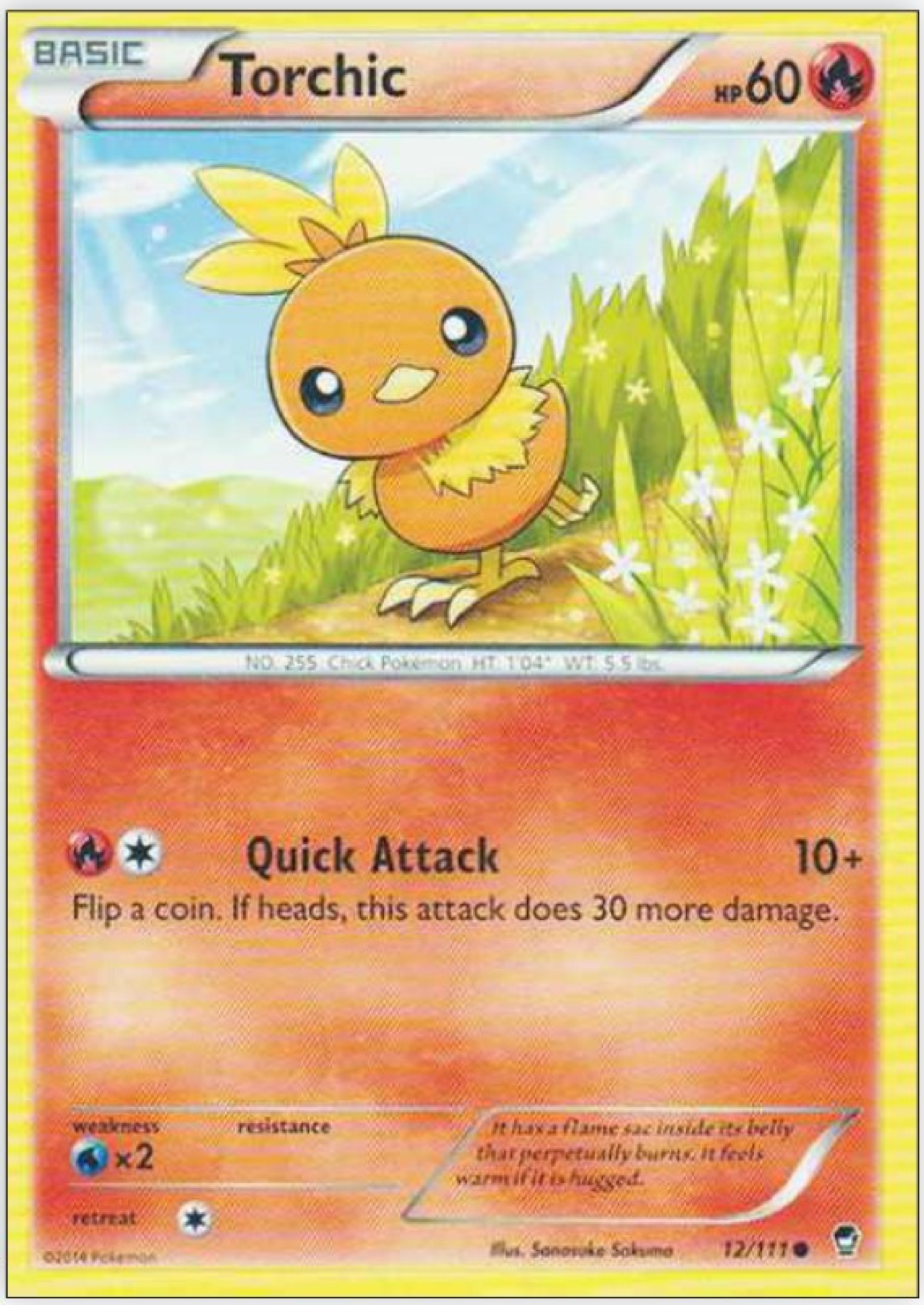


鸭嘴火龙有80点HP。它的第一个技能为Ram（猛撞），基本伤害为10；第二个技能为Ember（火花），基本伤害为30，使用以后从鸭嘴火龙身上丢弃一张火系能量卡。鸭嘴火龙的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化以后的烈焰火龙能力大幅度增强，HP增加到了120。烈焰火龙的第一个技能为Flame Charge（火焰充电），基本伤害为30，从我方套牌中寻找一张火系能量卡并给烈焰火龙携带上；第二个技能为Twin Bursts（双子燃烧），基本伤害为80+，如果魔电兽在我方后场，本次攻击便追加80点伤害。大家留意看图片可以发现，魔电兽实际上是在这张卡的背景里的……

小火鸡、斗力鸡、火鸡斗士



小火鸡有60点HP，攻击招式方面只有一个Quick Attack（电光石火），基本伤害为10+，投币，如果是正面，本次攻击便追加30点伤害。真不愧是有主角光环笼罩，连一段都有这么强的攻击招式。小火鸡的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



斗力鸡有80点HP。

它的第一个招式为Slash（切割），基本伤害为30；第二个技能为Midair Strike（空中打击），基本伤害为50+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。斗力鸡的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

最终进化的火鸡斗士有140点HP。它的第一个招式是Clutch（抓住），基本伤害为50，对手下回合不能换口袋妖怪下场；第二个招式为Burning Shot（燃烧发射），从火鸡斗士身上丢弃两张能量卡，之后选对手任意一只口袋妖怪并给其造成150的伤害……要不说人家有主角光环呢，第二个技能强到连后场都能直接杀出150血，不过笔者喜欢。



蚊香蝌蚪、蚊香蛙、快泳蛙、蚊香王



蚊香蝌蚪有60点HP。它的第一个技能为Rain Splash（玩雨），基本伤害为10；第二个技能为Spiral Current（漩涡），基本伤害为20，使用以后对手的口袋妖怪进入混乱状态，且下回合不能交换。蚊香蝌蚪的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



蚊香蛙有80点HP。它的第一个技能也是玩雨，基本伤害为20；第二个技能为

Finishing Blow（终结吹袭），基本伤害为50+，如果对手的口袋妖怪身上已经有伤害指示物，本次攻击便追加50点伤害。蚊香蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



快泳蛙有140点HP。它的第一个技能为Steamroll（碾碎），基本伤害为60,，本次攻击给对手后场的一只口袋妖怪造成30点伤害；第二个技能为Submission（屈服），基本伤害为130，使用以后对自身造成30点伤害。快泳蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

另外进化路径的蚊香王有130点HP。



它的能力为King's Song（王者之歌），只要蚊香王在场，我方所有蚊香蝌蚪、蚊香蛙、快泳蛙在攻击时所需的能量消耗都不计算无色能量。也就是说，只要蚊香王在场，那么其它蝌蚪家族在攻击时只需要支付水能量卡就可以了。如果是上面介绍的三张卡，那蚊香蝌蚪、蚊香蛙的第一个招式、快泳蛙的第二个招式都不需要能量卡便可直接攻击了，真是强悍。蚊香王的攻击招式只有一个Hyper Voice（高音），基本伤害为70。蚊香王的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

雪熊宝宝、冰须熊



雪熊宝宝有70点HP。它的第一个技能为Fury Swipes（疯狂乱抓），基本伤害为10×，投三次硬币，本次攻击的最终伤害为10乘以硬币正面次数；第二个技能为Frost Breath（冷冻之息），基本伤害为40。雪熊宝宝的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



冰须熊有130点HP。它的第一个技能为Igloo Hold（雪屋），基本伤害为20+，查看对手交换消耗的数量，每有一个能量消耗本次攻击便追加20点伤害；第二个技能为Mountain Drop（山崖落），基本伤害为80+，如果场内有场景卡，本次攻击便追加40点伤害。冰须熊的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

水枪虾、重炮虾





水枪虾有60点HP。它的第一个技能为Bubble（泡泡），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。第二个技能为Crabhammer（大钳锤），基本伤害为30。水枪虾的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

重炮虾有100点HP。它的第一个技能为Reverse Thrust（反推力），基本伤害为30，使用以后将重炮虾与我方后场的口袋妖怪交换；第二个技能为Splash Cannon（飞溅加农），基本伤害为50+，计算重炮虾身上的水能量数量，每有一张水能量卡本次攻击便追加20点伤害。重炮虾的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

冻土龙、极光龙





冻土龙有90点HP。它的第一个技能为Stampede（狂奔），基本伤害为20；第二个技能为Aurora Beam（极光光线），基本伤害为50。冻土龙的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

极光龙有130点HP。它的能力为Ice Shield（冰之神盾），当对手进行攻击时，我方所有携带着水系能量卡的水系口袋妖怪受到的伤害都将减少20。极光龙的攻击技能只有一个Icy Wind（冻结之风），基本伤害为70，使用以后对手的口袋妖怪进入睡眠状态。

大力甲虫EX、M大力甲虫EX



大力甲虫EX有170点HP。它的第一个招式为Guard Press（守卫重压），基本伤害为40，在对手下回合中，所有对大力甲虫EX造成的伤害都将减少20；第二个技能为Giga Power（亿万威力），基本伤害为80+，我方可以选择性的给本次攻击额外追加40点伤害，若追加，大力甲虫EX自身便受到20点伤害。大力甲虫EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



MEGA进化只有的M大力甲虫EX有220点HP……招式方面只有一个Big Bang Horn（超级大角），基本伤害为180-，M大力甲虫EX身上每有一个伤害指示物，本次攻击便减少10点伤害。M大力甲虫EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

高音蟾蜍EX

高音蟾蜍EX有180点HP。它的第一个技能为Quaking Punch（颤抖拳），基本伤害为30，对手下回合中不能使用物品卡；第二个技能为Grenade Hammer（手雷之锤），基本伤害为130，本次攻击将给我方后场的两只口袋妖怪各造成20点伤害，没错，是我方……高音蟾蜍的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

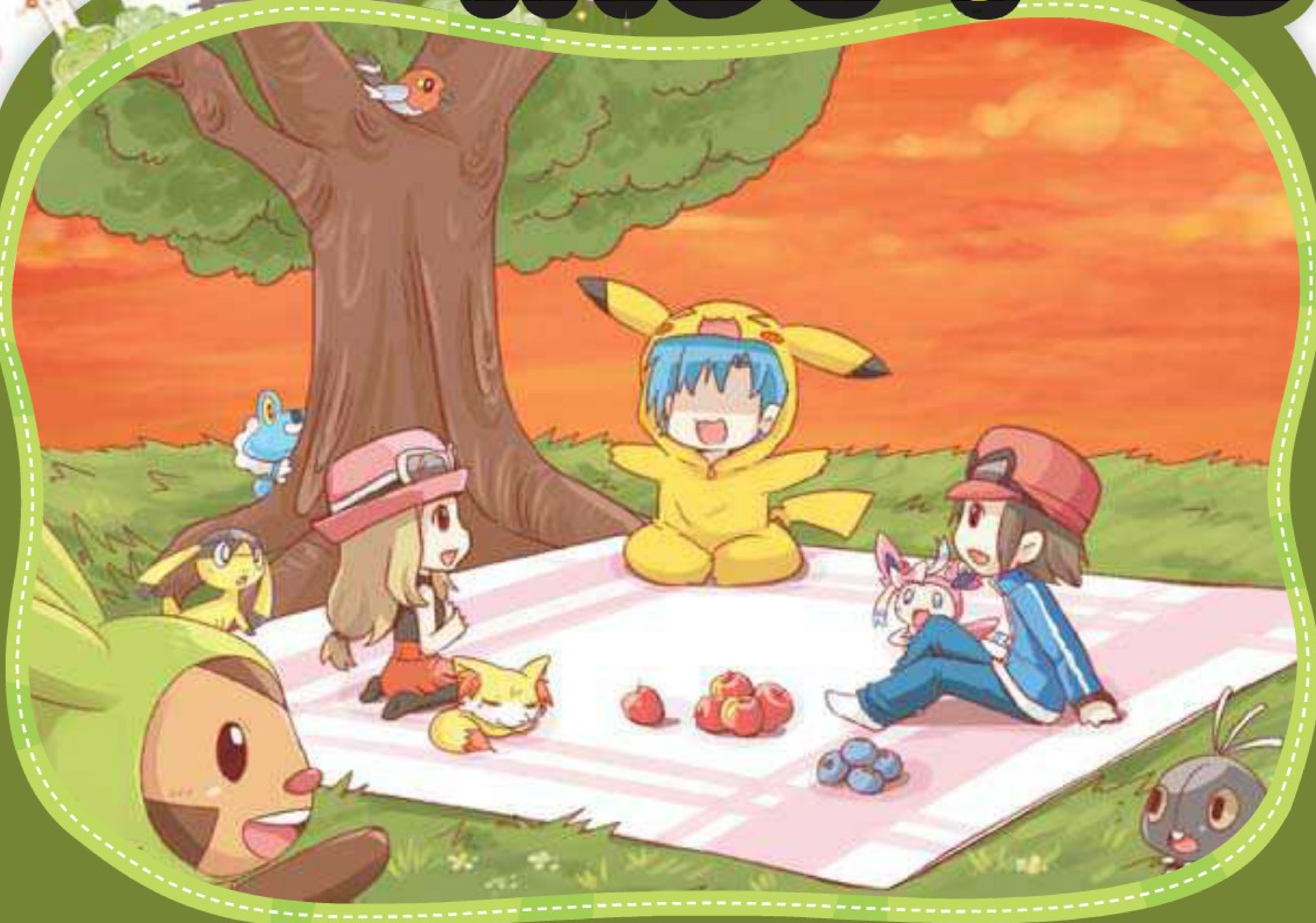




本次的栏目就介绍到这里，还有两个月《宝石》重制版就要发售了，笔者已经等不及了，我们一起期待吧！下辑再见。

栏目主持 马修

精灵中心



传言了有段时间的《口袋铁拳》最近终于正式公布了，长年制作《铁拳》的BNGI亦赋予了口袋世界一个拳拳到肉以及带着连击爽快的口袋3D格斗游戏。而就在不久前发售的《任天堂全明星大乱斗》中，皮卡丘、上忍蛙、喷火龙和卢卡里奥也代表口袋组参入了这款重量级游戏明星云集的大作中，随着游戏的发展，《口袋妖怪》参入的作品以及衍生作品会越来越多，这辑做个调查，说说你最喜爱的和最期待的《口袋》衍生游戏吧！

被偷了！

这贼也太不地道了吧！连我这样的穷学生都偷。我的手机明明在手里呢好么？干嘛偏偏去偷我的书包呢？里面《口袋妖怪》的存档可是从《心金》开始的！从此以后我和小偷势不两立，气死了……

广州 小鱼

库玛：包被偷了……报案去没有？

马修：有银行卡赶紧挂失，被拎包最神烦的是一大堆证件要补办，简直吐血。

乌冬：小鱼同学最伤心的明明是《心金》到现在的游戏存档都没了。

马修：想想都后怕，幸亏我之前留有备份。

玩家画廊扩大版 岩钢兽

绘：呼和浩特 阿拉贡2



马修：很有当年的《变形金刚 超能勇士》的风范啊！

考老师

某日数学老师批评吾《口袋》幼稚，于是课后我速速送去两题：

1.烈火蛾与化石翼龙组双打组合，一个用岩崩一个用热风，均为先手，有多少几率只中对手一只怪并给予其烧伤？

2.某同学打二周目四天王，打不过，一怒之下用刚抓的75级海皇牙，连用6次绝对零度，全中。概率多少？老师哑口无言……

以上案例皆为真实：1.《黑・白》地铁；2.《绿宝石》。

南宁 曾包

马修：你上海皇牙时的运气也太好了吧……

乌冬：阿鲁，知道你是英语系毕业的，你给算一下。

阿鲁：毛线！英语都忘了何况数学了。

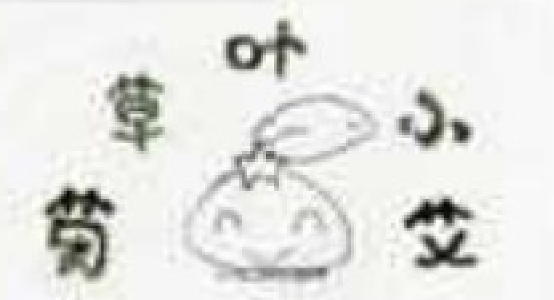
库玛：你们数学老师真就听进去了……

玩家画廊扩大版 佐罗亚



绘：南昌 菊草叶小艾

马修：颇有些立体感的佐罗亚。



都是男的

我隔壁4岁的小弟弟在我的影响下玩了《白2》，我们班的6～8个同学也认识了《口袋妖怪》。可惜，都是男的。

龙胜 Dr.JZ

库玛：8个男同学因为你认识了《口袋》，你还不知足么？

阿鲁：有了这么多玩友，你还要怎样？

乌冬：你隔壁小弟弟玩《白2》玩得怎么样？

马修：和你的朋友们准备迎接《宝石》重制版吧，少年！

抓娃娃

最近去广州，竟然在吃早餐的店看到皮卡丘的吊娃娃机，于是投了一块钱，抓中了！

厦门 龙息

阿鲁：哎哟，技术不错么。

乌冬：据说有些抓娃娃机有作弊？

马修：游戏厅的没注意，街边抓香烟的倒是亲眼见过，不过也是好几年前的事了啊……

库玛：我们不是应该祝贺龙息读者抓到了么？

玩家画廊扩大版·无题

绘：小black (1)



马修：其实我本来有两个标题方案，一个是《千山我独行不必相送》，一个是《你快回来》。

喜欢《宝石》

我非常喜欢《宝石》版的剧情，《绿宝石》是我惟一一个玩过10次以上的版本。因为一直没闲钱买3DS，所以一听说《宝石》复刻。果然要买啊！我十分期待《绿宝石》的重制。

南宁 索人

阿鲁：这次一定要玩超过10次。

乌冬：这两个版本应该包括《绿宝石》的全部了，而且也不会重制资料篇的……

马修：所以说，珍惜当下，属于你的《宝石》的新的记忆就要来了！

库玛：等下，这位同学，你还没买3DS呢吧？10月份就出最新版了。

第一次用GTS

《X・Y》里第一次用GTS，用一只25级的水枪虾，竟然换到了凤凰！而且只用了一天时间，是真的么？GTS上任何奇迹都能发生么？

大连 冰雪容颜

库玛：自己开心就好。

乌冬：唉，你用晚了。

阿鲁：你们在说什么呢？交换到凤凰不是挺好么？

马修：唉，只能说这是一个硬通货变大路货的时代啊……

玩家画廊扩大版·各种皮卡



马修：果然万物皆皮卡么……

79辑调查之笔袋、卡套等赠品用多久

笔袋用得快认不出画面了；卡套还没有用，不知道；环保袋很好啊，觉得提出去都可以当宣传书了。

桂林 咕哩

除了卡套都能用很长时间。

沈阳 忧郁の蓝圣菇

这个可以说是限量版吧？没舍得用，全都留作纪念放起来了。

呼和浩特 阿拉贡

笔袋和环保袋1年，卡套（伊布）的还在用。

北京 藤王蛇Kane

这个话题我突然想起70辑送的挂饰，我在上课时玩结果被老师没收了，晕……

厦门 刘文杰

新三年，旧三年，缝缝补补又三年……夸张了点，反正能用很久，用不了就当收藏了嘛！

南宁 曾秋鑫

笔袋一般都是大考用，考完就收起来，然后找不到了233；卡套比较耐用，一般是送新的就用新的；环保袋一般只有三个月，很容易崩线。

厦门 小白猪

卡套正好上一个用坏了，环保袋么，直接给老妈了……

南昌 张欣

上一个喵喵的用挺好的，后来脏了，拿去搓，然后布面花了。

福州 Cosy

笔袋拿来装过PSP，没装过笔，算物尽其用么？

上海 趴趴猫

马修： 感谢大家的参与呢，以后小编也会对赠品的节奏有更好的把握，其实赠送就是为了方便大家，大家尽管用，用坏了继续送！

80辑调查之如果改用纸质回函表，你更倾向哪种互动？

贴吧或官方QQ群都可以，现在已经关注口袋玩家吧咯。

沈阳 吕家祺

小编把手机号留下来！

广州 羊羊羊

只有手机……彩信可以吗？

岳阳 33

微博？不过怎么调查是个问题啊……

南宁 任饭张

直接发电子版回函表让大家添呢？

上海 王继

网页调查怎么样？

桂林 Ciandy

我还是更习惯寄回函表怎么办？

大连 阿鲁卡多

没想出什么好办法，不过给小编点赞，寄回函表好累的说……

西安 大头

最好有官网的活动或专门页面啊……

佛山 Tommy

我更关注的是，不使用回函表的话，还有没有抽奖。

长沙 吉拉齐

不让我用

话说刚放暑假时，充钱下了银行，把“龙卷云”和“雷电云”传到了《X》，结果没过几天，就得知福建有台风了；后来回老家和网友双打，又放出这俩货，结果第二天来到上海就开始下雨，而且大量航班延误停飞……这是不让我用它们的节奏啊！

厦门 小白猪

马修： 其实我一直比较郁闷那两个家伙的特性为啥不是求雨……

库玛： 今年下雨下得是挺勤。

乌冬： 虽然赶巧，但这赶得也太戏剧化了。

阿鲁： 那俩神你再多用几天，说不定能帮学生们好好放个假！

毕业前

最近我喜欢上了一个比我低一个年级的女生，我已经送给她巧克力了，不知能否在毕业前得到她的真爱。

上海 欣欣

马修： 还真是青涩的校园感呢。

阿鲁： 别光送巧克力，有什么话该说就说吧。

马修： 没错，否则你揣摩几天，兴许就成人家同班谁谁的女朋友了呢。

库玛： 等等为什么放这条……

www.doolana.com

玩家画廊 口袋版

大连 冰雪容颜

马修：光布，阴影画得很赞啊！



桂林 Evelam

马修：这……这个先精灵太萌了啊。



天津 冰激凌综合症



马修：非常有元首气质的皮神。

杭州 喵子



马修：表情很像“大爷你自行JU没了”那位的皮神。

上海 光の轨迹



马修：卡比的神奇之处在于：加上耳朵就可以变成其他物种。

口袋聊天室

问一下，在《口袋妖怪 X・Y》中能不能刷出闪光神兽呢？比如闪光泽尼亚斯什么的。

上海 阳阳得意

马修：理论上可以，但是首先你要有耐心……而且不要苛求对项。

永远会嫌弃那个用一击必杀灭我队的NPC的……

桂林 Evelan

马修：同感，碰到RP好的对手，我羡慕他；但碰到RP好的NPC，我不服啊！

希望赠品能更可爱。PS.我也想上《口袋玩家》。

上海 Lyxyl

马修：和可爱的赠品一起上吧。

记得在小学我第一次买《口袋玩家》VOL.1，到现在是VOL.78，也是伴我成长的读物了。

上海 茹茹

马修：必须好好做书啊，不然真对不起老读者的支持呢。

口袋小说的内容偏少，让人意犹未尽啊。

上海 顾春军

马修：其实综合类的书在这方面挺无奈，尤其又隔了一个月，还是给作者留意每辑小说的爆点吧。

御三家又增强了啊（火鸡除外），三家中最喜欢的巨沼怪虽然看着怪了点，不过看起来强化程度不小。

北京 田宇舟

马修：只有我觉得巨沼怪MEGA进化完很霸气么……

《XY》闪光图鉴15个达成！全是649以后的哦，壮哉我大连锁器！

沈阳 吕家祺

马修：晒闪……为啥我连一连就断了，哭。

考研失败开始工作，老妈又开始了“逼婚”进度，好不开心。

天津 左路狂飚

马修：人在江湖身不由己，在家庭其实也是一样的……

赠品要融入生活才可以让大家喜欢。

桂林 龙飞屹

马修：说得很对呢，嗯，创意、生活……

越来越等不及《宝石》重制版了，怎么办啊。

天津 鱼蛋

马修：那就好好打《X・Y》压压惊吧……

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
爱喜・欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

厦门 小白猪



马修：没事，你不是一个人！

广州 Z梦



马修：小爪子很可爱哦。

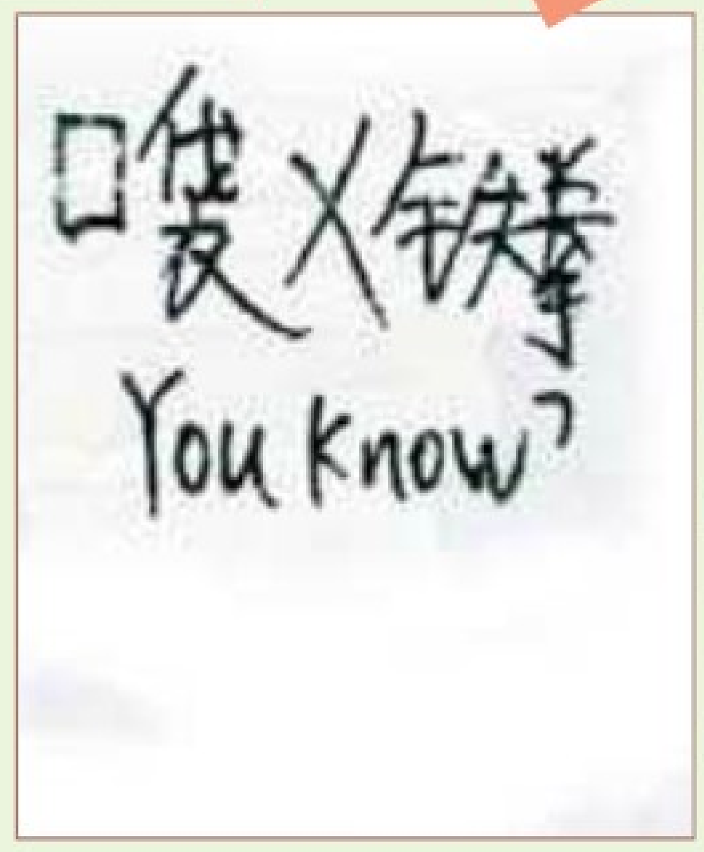
桂林 Dr.JZ

马修：这个皮神看起来就比较稳，是吧？



沈阳 腌甜葱

马修：看了看，是77辑调查表。兄弟你当初怎么猜出来的？



深圳 梦幻

马修：寥寥几笔画得活灵活现呢。



杭州 MAX

马修：某布和某布，看出来了，嗯。



《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》81辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～78、80、81辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元。217～219、225辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.8；VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.9；VOL.11，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。此外也请留下电话联系方式，以便我们为您准确邮递样书。



梦和米卡

绘/卷耳兔小惠

好清新的拟人童稚画风。



《特别篇》小智

绘/菲陆斯

很精进的少年呢，无表情的皮神意外地萌。



登得有些晚了，但还是一起庆祝下吧，胖胖的火鸡好可爱！

庆祝《宝石》重制

绘/oisy



休憩

绘/pikapika

话说他们到底在看什么呢？。

忘却录音同学的MEGA系列，这次是超能女皇！



MEGA莎娜多

绘/忘却录音



冲击力相当强的一幅画作。

蔷薇十字

绘/lixunsky



海盗之王·贰(07)

文 / 新房客 图 /Rutiwa、凌宇沫 编 / 马修

前情提要：航海士被冰封，小茹露出了本来面目。原来她的目的是让众人决斗，以将其中所获得的力量输入给“X”所化为的沉睡之树令“X”苏醒。眼看克莉丝不敌，风水师与自己的小鬼南瓜合作使出了令胡地难以招架的幽灵系招式。本以为胡地被击败了，但它却使出自我再生复活。战斗进入了白热化阶段，此时在船上的佛罗伦与洛斯也发现疑似同伴“兽使”的人出现，并带走了二人之前擒下的御乌鸦……航海士苏醒，放出了古拉顿攻击，最终兵器随时都将启动……

13. 记忆

最终兵器开始运转，小茹蹲下身来将手放在米卡尔鬼身上吸收着它的力量：“把你的力量都给我吧，哈哈！”不仅米卡尔鬼身上的力量被全部吸走，小茹还将它作为触媒，不断地吸收着之前它给最终兵器注入的力量，仿佛这里所有的一切都将要由她操纵一般。

“这样对待你的口袋妖怪，你不觉得很残忍吗？”风水师道，“臭臭泥！”臭臭泥抛出的毒泥让小茹被迫停止了吸收力量，米卡尔鬼则钻进了身上的石头里，掉在了地上，渐渐失去了光芒。因为一部分能量被小茹吸走，能源不足的最终兵器暂时停止了转动。AZ 见状不禁松了一口气，航海士等人见到也各自露出了不同的神情。

虽然如此，但小茹却一副胜券在握的样子，她那充满杀气的目光扫过众人，让人心里不禁一寒：“召唤之术！”她将力量全部聚集在右手，并向着地面一拍。周围的地面开始剧烈震动起来，一声震天的怒吼，地面爆裂开来，一个庞大的影子从地底钻了出来……

这影子的个头足足比古拉顿还要大上一倍，它呈蛇形，头部是黑色的，身体是绿色的，颈部后的几根触角闪着刺眼的绿色光芒，两只眼睛也是一闪一闪的，那是一双由四个六边形组成的奇特双目，那目光盯着众人显得十分强悍，似乎随时都要扑过来将众人吃掉一般。

“哇！这是什么怪物！”克莉丝十分吃惊，“我怎么从来没见过，我的图签上也没有说明。”

“这……”航海士与风水师，甚至是小茹都惊讶到说不出话来了，面前这条大蛇是众人从未见过的口袋妖怪。

航海士盯着眼前的怪物说：“我只知



道在北欧神话中，传说在通往死者之国的世界之树树根旁潜伏着一条叫绝望的黑龙，它与其他无数蛇类一起盘踞、啃食着树干。当树被食尽，世界就会毁灭。如果我们俗称的X——泽尼亚斯是世界之树的话，那它可能就是那条绝望的黑龙尼德霍格。”

“这么说我们岂不是很危险？”克莉丝立刻把怨气发泄给了小茹，“看看你召唤出了什么怪物！”

“不对！”AZ目不转睛地盯着眼前的怪物摇头道，“你说的不对。这是基加迪，据说它居住在洞窟的最深处，监视着生态系统的破坏者，当卡洛斯地区的生态系统崩坏的时候就会现身，并发挥出秘密的力量。”

“哦？”航海士听到AZ这样说不禁紧张了起来，“神秘的力量……地狱猎犬，喷射火焰！”MEGA地狱猎犬跃向前方向基加迪发射出了一束猛烈的火焰，基加迪的身上呈现出了一股柔和的光芒，喷射火焰打在它的身上居然不疼不痒。

“太强了吧！”克莉丝说，“连地狱猎犬的攻击都几乎无效。”

“是保护色。”风水师单手抓着手中的桃木剑，昂着头看着基加迪说，“会根据地点改变属性，它应该变岩石系了。”

“那还等什么，用水系的招式攻击呀！”克莉丝说着就要放出美纳斯，但却被航海士拦了下来。

“它已经受伤了，就让它多休息一阵吧。这里就交给我了。”他从古拉顿的身上跳了下来，手伸到帽子里，轻轻向下一拉，一副黑黑的面具便将他的脸整个覆盖了起来。想不到这帽子里居然藏着面具，这面具乍一看构造很简单，基本上就是一块黑布上有代表眼睛与嘴巴三个白色的圆点，但细看却越来越让人心里发毛……据说航海士懂得一些蛊术，而这面具似乎是咒术师们常有的，而航海士以前也一直戴着面具……

“这是要干什么呀？”一直没有说话的小茹忽然开口了，“怕被打到脸吧，还是怕输了以后没脸见人了？哈哈哈……”她发出了狂妄的笑声。基加迪与古拉顿的目光交



又在了一起，双方燃起了决斗的意识……

就在基加迪与古拉顿要开战的一刻，丛林中也发生着一些事情……

这是位身穿深蓝色衣衫，戴着面具的年轻人，旁边跟着一只忍者蝉。他走在不见天日的迷幻之森中，丛林里的野生口袋妖怪见到他都纷纷闪了开来，倒不是他的样子可怕到了把它们吓走的地步，而是他身后面的鬼蝉与御乌鸦……御乌鸦依旧是昏死状态，它被一股紫色的烟雾束缚着飘在半空中，而控制着那些烟雾的就是鬼蝉。

这人就是罗亚尔海贼团的兽使，或者说，应该是前罗亚尔海贼团的兽使，之前的一些事让双方产生了一些误会，使他被迫离开了海贼团，对于这件事他一直打算寻找一个合适的机会向船长或航海士解释清楚。因为在海贼团里和他走得比较近的也就只有这两位了。其实在离开海贼团的这段日子里，他一直在暗中留意着众人的举动，特别是在众人碰上了小茹之后……

由于自己没有船，在航海士等人出海后，暗中跟随的计划不得不被迫停止，于是他派忍者蝉先去跟随众人，但忍者蝉在跟随途中却不幸遭到了御乌鸦的攻击。由于和自己的口袋妖怪心灵相通，在似乎意识到了什么危险的时候，他才派出耿鬼去寻找忍者蝉，在得知忍者蝉被海贼团其他船员救了的时候他才安下心来。虽然对人类多少存在一些憎恨的感觉，但对口袋妖怪，使终存在着很深的感情。就这样，当自己赶来的时候才知道航海士一行已经与小茹去了迷幻之森……

大地忽然猛烈地震动了一下，森林中的口袋妖怪们开始陷入不安，许多小型口袋妖怪如小拉达等纷纷开始逃窜，一些小鸟口袋妖怪也不断地拍打着翅膀，看这征兆似乎不是很吉利，应该是航海士他们那边出了什么事……兽使加快了脚步，他现在想做的是快点抵达众人所在的遗迹……

因为在大树之底，一场大战即将展开，战火一触即发。

小茹呵呵笑了起来：“你们这帮人真是彻头彻尾的傻瓜。我真是要感谢你们陪我来到这个古代遗迹。”

“看来从一开始我们就步入了你设下的圈套。”风水师从地上捡起了一块小石头盯着它把玩了起来，“传说米卡尔鬼是聚集了 108 个灵魂而成的口袋妖怪，由于

总是做坏事，所以真身被一种神秘的法术给封印了在楔石中。如果我没猜错，虾虾岛那些海盗亡灵根本就是你的米卡尔鬼在作怪。”

听风水师说到这里，航海士不禁打起了精神，他盯着小茹的眼神，留意着她的神情，看她的表现似乎并没有否认风水师的话。如果是这样的话，那之前自己的担心倒真是多余了，还真以为那些亡灵跟之前自己遭遇的野狼船长有关……

“从一开始你已经开始假惺惺，先是做出被抢劫的可怜相让佛罗伦救你上船，又骗我们去虾虾岛给你抢夺宝箱以获取我们对你的信任。之后你又编造了你的丈夫患了重病，必须要X的力量才能让他恢复的谎言，骗我们陪你到了这里。你还有什么谎言？一并说出来吧！”风水师说着将手中的小石头抛了出去。

见到风水师的举动，小茹轻轻一闪，躲开了小石子，没被打中，她可不知道这个疯家伙会耍什么花招：“算你聪明，我太小看你了。”

“不止这样，你清楚知道单凭你自己的力量是无法启动最终兵器的，你把我们骗到这里的目的就是想靠我们互相打斗来增加力量。”风水师说。

“你说的没错。现在力量已经累积得差不多了，接下来这里都交给我来掌控吧！”小茹张开了双手，“如果你们识趣的话我还可以放你们一条生路，否则就不要怪我翻脸不认人。”

“你们不要吵了。”AZ站了出来，“因为你们打斗的关系，树底已经快要瓦解了，这已经严重威胁到了葛尔岛的生态平衡，在这样下去整片森林甚至大陆都会遭到影响，引起自然灾害。现在首先要阻止古拉顿与基加迪打斗，不要让最终兵器继续吸收能源了。”

“阻止它们打斗？”小茹呵呵地笑了一声，“阻止的话，那之前的努力岂不是都白费了？基加迪，使用岩崩！”二话不说，小茹已经对基加迪下了命令。基加迪的身上爆出了绿色的光芒，地上散落的碎石全部飘到了空中，航海士一行见状大吃一惊，正欲命令古拉顿挡下的时候，那些碎石全部砸向了周围的岩浆里，并将最终兵器也覆盖了起来。

“古！”古拉顿吼了一声，用力一跺





脚，地上又涌出了岩浆，地狱猎犬见状也顺势发射出了一束喷射火焰，不过这束火焰却不是向基加迪发出的，而是它身后那被石头盖住的最终兵器。石头被炸开，最终兵器吸收了一点地狱猎犬的力后量又再度缓缓地运转了起来。

“虽然有点差强人意，不过基加迪你做得太棒了。就这样把它们都打败吧！”小茹继续下着命令，“使用龙之波动把他们都消灭掉！”基加迪这次并没有听从小茹的命令，而是翻身钻入了地底，没了动静。

众人纷纷流露出了疑惑地目光，但却不敢轻举妄动。许久，基加迪也没有出现，航海士不禁哈哈大笑了起来：“哈哈哈……看来你的力量还不足以控制基加迪，它这么快就逃开了。如果是兽使的话，或许还能控制它。”

“兽使？”小茹呵呵地笑了一声，“如果他在的话，也会站在我这边！”说着便又举起了右手欲继续使用召唤之术，哪知手刚举起来，地面忽然剧烈地晃动了起来，正不知发生了什么事的时候，最终兵器底部的岩石忽然塌陷了，而兵器也随之掉了下去。轰隆声不断传来，不足片刻兵器已不知所踪，只剩下地面上的一个大洞，地上的岩浆顺着洞口缓缓趟了下去。

“啊！”小茹喊道，“我的最终兵器去了哪里？”

除了小茹的叫声，周围变得十分安静，众人就这样呆滞了一阵，地面又剧烈地晃动了起来，地面上破开了另外一个大洞，基加迪从洞中冲了出来。

“是基加迪用钻洞技能将最终兵器埋入了地底！”AZ 说，“太好了，这次危机都解除了！”

“什么？怎么可能！”小茹一瞬间变得毫无理性，“怎么会这样？基加迪，用岩崩将这些人都消灭！”然而对于它的命令，基加迪却无动于衷。

“认了吧。”风水师对小茹说，“这基加迪根本不听你的指挥。即使你把它召唤了出来，它也不为你所用。”

“废话！”小茹指着众人对身边的胡地下了命令，“魔法闪光，将它们全部消灭！”胡地狂吼了一声，身上爆出了金色的光芒，魔法闪光技能一使出，首先袭向的便是基加迪，其次是它身旁的古拉顿，两只口袋妖怪被胡地这一打反而更加斗志高昂了，一个闪



着绿光，一个闪着红光。古拉顿首先向胡地发射出了阳光烈焰，这束攻击非常强大，整个树底几乎都要被炸碎了，但胡地却神不知鬼不觉地用瞬间移动躲过了这次攻击。基加迪见状抬起尾巴猛烈地拍打起了地面，使出了地震对抗古拉顿，地上的岩浆越来越多，这一震，地上涌出的岩浆越来越多，人们就快连站的地方都没有了。

小茹见这是个好机会，立刻命令胡地控制起了那些岩浆："把它们都烧死！"胡地的双目变成了红色，地上的岩浆开始向航海士等人淌去，古拉顿与基加迪互相纠缠打斗着，根本无暇控制这些岩浆，眼瞅着岩浆将冲向众人的时候，胡地忽然被一束紫色光芒击中，并向地面坠去。紧接着半空中出现了几颗影子球向胡地炸去，周围被烟雾覆盖，而胡地也被这一连串的影子球攻击击败，彻底失去意识，昏死了过去。

"是谁！"小茹吼道，"是谁攻击我的胡地？"

强烈的阳光穿透烟雾，在这猛烈的日照下现出原形的是一只伏在地上的 MEGA 耿鬼，这耿鬼发出了一股嘲笑声后便消失在了众人视线内。接着航海士的身体忽然被什么东西抓着飘到了半空，随后周围传来了耿鬼的怪笑。"哈哈……"航海士不禁笑出了声，他的背后出现了耿鬼，原来是它将自己托了起来。

"混蛋！"小茹咒骂道。

克莉丝松了一口气，缓缓地摇了摇头，嘴角露出了一丝微笑，看样子这只耿鬼是自己人的口袋妖怪。她转头望向古拉顿，忽然发现古拉顿开始占下风了："不好，古拉顿快撑不住了！它的力气好像被最终兵器吸走了，明显打不过那大蛇！"

"古拉顿！"听到克莉丝的话，航海士立刻挣脱开耿鬼望向了古拉顿，古拉顿的气息确实很不均匀，虽然双手抓着基加迪，但明显有些力不从心。这时基加迪张开血盆大口咬在了古拉顿的爪子上，但由于古拉顿的身体周围有一层厚厚的盔甲保护着，并没有受到太大伤害。古拉顿的头顶又在闪耀起了光芒，一束阳光烈焰从天而降，正中基加迪。基加迪被这出其不意的攻击打中损失了不少体力，然而损失更多体力的却是古拉顿……

"古拉顿小心呀，你的力量都被最终兵器吸走了！"航海士指点到，"再用一次

阳光烈焰将基加迪击败吧，它撑不了太久了！”古拉顿听了航海士的指示头顶闪起了光芒，哪知基加迪的身上竟爆出了刺眼的光芒，一股强大的力量从地下输入到了它的体内，它用力一甩尾竟将古拉顿扫了出去，古拉顿倒在地上险些砸到航海士等人。

“古拉顿，你没有大碍吧！”航海士跑到了古拉顿身边，“你怎么样？都是我不好，应该一早把你收回来的。”古拉顿摇了摇头，试图再站起来继续跟基加迪对抗，但航海士却安慰道，“你已经很努力了，先回来精灵球里休息一下，这里交给我们了。”古拉顿无奈地点了点头，被航海士收回了精灵球内。

古拉顿被收回去之后，周围的阳光也消失了，迷幻之森又恢复了之前的黑暗，而树底的遗迹也失去了之前的蓝色光芒，取而代之的是即将转变为黑暗的深蓝色，周围的景色变得越来越模糊。

“看样子最终兵器吸走了能量之后，又将能量输给这巨蛇。”风水师说，“这下可难缠了，比那胡地的自我再生还难搞。”

看着眼前这个似敌非友却十分强悍的口袋妖怪，大家真是不知如何抵抗了。所有人都屏着呼吸，不知道基加迪下一步会有何举动……然而基加迪身上的绿色光芒越来越暗，待光芒消失后，它一翻身钻入地下遁去了。

见周围没了动静，克莉丝开始鼓起掌来：“走了！太好了太好了，咱们把最终兵器挖出来，复活 X 吧！”

“你不要自作主张！”小茹反驳道，“要复活 X 也是我来复活。”

“你说什么？婊子！”克莉丝指向了小茹。

“你说谁婊子？”小茹也指向了克莉丝，“等一下立刻把你打到满地找牙。”

航海士摇摇头呼了一口气对 AZ 说：“现在怎么办？”

“你要我怎么回答你……”AZ 把目光从航海士那移到了小茹身上，“怎么？我听说你要靠泽尼亚斯的力量给什么人延续生命？”

“你不要听她胡说，她就是个大骗子！我看她是想把 X 据为己有！”克莉丝答完 AZ 立刻向小茹破口大骂道，“你这个疯婆子，简直就是个职业欺诈师！”

“不管我是救谁，总之是救命就是了。”小茹没理会克莉丝，对 AZ 说，“这跟他们要害命是不一样的。你快点告诉我怎么使用最终兵器的方法吧，怎么让泽尼亚斯苏醒？我想你是最了解这些事情的人了。”

“其实，由于你们的战斗，X 树的精华已经被毁灭了……”AZ 望向了不远处那泽尼亚斯所化为的树木，众人这才发觉，这树木已经失去了之前的光泽，而树的根部也已经被岩浆覆盖，开始燃烧起来。

“由于 X 树被破坏得太严重，所以泽尼亚斯暂时无法复活了，下一次又要等一千年，而最终兵器没有 X 的威力也是无法使用的。”他呼了一口气，像是叹气，又像是松了一口气，“所以现在的情况是，既无法唤醒泽尼亚斯，也无法将最终兵器作为武器使用。”

“不可能，不可能！”小茹吼道，“怎么会是这样！”

“你们听过卡洛斯王与花仙子的故事吗？卡洛斯王为了救活自己心爱的口袋妖怪花仙子而牺牲了无数口袋妖怪的性命，但当他救活了花仙子的时候，花仙子却离他而去。”AZ 的眼角流露出了一股哀伤的神情，“其实你不觉得珍惜现在才是最重要的吗？我明白，你或许真的是要靠泽尼亚斯的力量去救人，但人的命数本由天定，人类不该私自改变命运。你细想一下，你们这场战斗让多少口袋妖怪无家可归，又对葛尔岛造成了多大的影响？你们这样的做法与卡洛斯王有什么区别呢……”

“或许这样是最好的。”不远处传来了一个陌生而又熟悉的声音，耿鬼听闻立刻离开了航海士向着那个声音传来的方向飞去。昏暗的树底出现了一个人影，戴着面具，正一步一步向这边走来，背后还跟着忍者蝉、鬼蝉与那只昏死过去的御乌鸦。

“御乌鸦！”首先喊出声的是小茹，“你这混蛋，对我的御乌鸦做了什么？”

“这个问题应该我来问你吧……”来者正是耿鬼的主人——兽使，他停下了脚步望着小茹说，“是不是，姐姐？”

“姐、姐姐？！”在场的人无不吃惊，航海士与风水师对视了一眼，很显然，对于这件事，即便是跟兽使走的较近的航海士也不知道半分，小茹居然是兽使的姐姐？

“喂！”克莉丝指着兽使说，“你不是离开组织了么，怎么又回来了？你如果想跟这骗子合伙，可别怪我不客气。”

兽使没理会克莉丝，而是走到了航海士身边，并命令鬼蝉解开了对御乌鸦的束缚：“好久不见了朋友。”

“嗨。”航海士向兽使打了个招呼，并没有多说什么。

“大家不要好奇了，眼前这个人确实是我的姐姐。”兽使淡然地说道。

“究、究竟是怎么回事？！”克莉丝摸不着头脑地说，“快，快解释给我们听，让我们知道。”

兽使深吸了一口气，说出了一直困扰在大家心中的谜团……

“我从小时候就有一种能够跟口袋妖怪进行沟通的能力，而这种能力随着年纪的增长越来越强，也正因为这种能力我被视为异类，被赶出了村子。是一只袋龙收留了我并一直养育着我，我从未跟任何人提过我还有一个与我拥有一样能力的姐姐，因为之间发生了一些事，那件事先让我失去了袋龙妈妈，又让我失去了姐姐，至亲一个一个离我而去，最后我也离开了家乡，加入了罗亚尔海贼团。我加入海贼团的原因一方面是因为对船长的敬佩、对航海士的友情，还有一部分原因是我希望在四处游走的时候寻找自己的姐姐。终于有一天，这个姐姐出现在了我的面前，她确切地告诉我，她就是我的姐姐，因为我们有着一样的能够召唤口袋妖怪的力量。我们在与野狼船长战斗的时候，她的御乌鸦把一切都看在了眼里，她有十足的把握证明她没



有认错人。”

“原来是这样……”克莉丝说，“那你现在出现的目的是什么？该不会是要救走这个骗子吧！”

“可以是来救她，也可以是来救我的同伴，克莉丝小姐。”兽使面向着克莉丝说，“我不太了解我在你心中是一个什么定位，不过我跟你们一向也没有太大瓜葛就是了。”

“你不要理会她。”风水师走到了兽使旁边拉了拉他的胳膊，“快继续说，我想那件事，究竟发生了什么事，让袋龙妈妈跟小茹都离开了你？”他现在的表现到真像是个小孩子。

“那时候村子里闹饥荒，村民们开始攻击周围的口袋妖怪，两个种族造成了一场前所未有的战争。袋龙妈妈不幸在战争中去世，姐姐本着要向人类复仇、并让袋龙妈妈复活的意识离开了我。后来她偶然听到了卡洛斯王与花仙子的传说，于是才想要找最终兵器与泽尼亚斯，一方面是向人类复仇，另一方面是复活袋龙妈妈……”

“袋龙妈妈？”克莉丝插嘴道，“它怎么了？被闹饥荒的人类吃了？”

航海士瞪了一眼克莉丝，虽然带着面具，但克莉丝似乎已经感觉到了他的目光，立刻红着脸捂起了自己的嘴巴。

兽使说到这里，小茹的脸上已经满是泪水。兽使看着她说：“或者你的梦想还是只有你我二人加上袋龙妈妈与其他口袋妖怪们一起生活在一个没有人类的新世界。”

“那是我们小时候共同的梦想。”小茹答道。

“那只是我小时候的梦想。”兽使说着望向了周围的几个人，“因为现在的我过的也很快乐。”

“话不多，却很毒。”小茹抹干了眼泪，又露出了之前那副自傲的面孔，看样子这眼泪似乎只是为了博取同情而流的，“你居然会不认同我的想法，不过我一早也已经猜到就是了。”

“你的眼泪居然都是装的！哎呀，太无情了！”克莉丝感叹道，“怎么可以这样。花仙子的故事还是你告诉我的，我只知道它虽然复活了，但也知道了国王为了救活它而做了太多伤天害理的事，付出了太大的代价，因为无法理解国王的所作所为，它最终还是离开了国王。所以，即便你救活了袋龙妈妈又能如何呢？它也一样会离开你。我想它当初收留你跟兽使的原因也不是想看到你消灭人类吧！”

“说得没错，虽然有些前言不搭后语。”小茹松了一口气，“我终于找到了最终兵器的下落，并听闻罗亚尔海贼团有海皇牙和古拉顿，于是想要利用你们的力量为我去取得最终兵器。但很可惜，与兽使的意外重逢打乱了我的计划，从上次见到他我已经知道他不会认同我的想法了。”

“的确不会认同，以前不会，现在也不会。是你用计让胡地把船长催眠，借用她的口下命令让我离开了伙伴，并封印了我的部分记忆。还好有忍者蝉在，它一直跟着海贼团给我传达讯息。”兽使说着走到了 AZ 旁边，“而你怎么都想不到，我在迷途中遇到了 AZ，并在他的帮助下解开了封印，还得到了耿鬼 MEGA 石。”

“兽使的 MEGA 石是 AZ 你送的呀，喂，送我一块喷火龙 Y 的石头吧！”克莉丝用胳膊肘杵了杵 AZ，打岔道，“怎么样？”

“下次能寻得的话，一定留给你。”AZ 也以同样的方式杵了杵克莉丝，“我之前已经意识到这块圣地被人类践踏过了，我跟着那人的脚步出去，但却只见到了兽使，当我知道他被封印了记忆之后便用秘法帮他恢复了记忆。为了阻止这女孩犯下与卡洛斯王一样的错误，我请求兽使帮忙查找她的下落。想不到那人竟是他的姐姐。”

“你这个混蛋还做人家姐姐呢。”克莉丝讽刺道，“我看你根本不配。难怪兽使

会离开海贼团，原来都是你搞的鬼。”

兽使没再说什么，只是看着小茹。

“是又怎么样？不过……”小茹欲再说什么，终于还是叹了一口气，“算了，既然你都不认同我的想法，多说无益。我很难理解，依旧想不通。或许你根本不是我要找的人，是我认错人了吧！既然是这样……”她停顿了片刻，问道：“我寻找了这么久，你到底是不是我的亲人……或者说，你认不认我是你的姐姐？”

“有的人活了一辈子就为了寻找另外一个人，或者是亲人，或者是想要见到的人，或者是其他什么……总之他可能知道自己或许再也见不到那个人了，但还是在不断地寻找，不断地努力，哪怕结果很残酷。但其实即使找不到也没什么，至少心里会继续对那个人有思念有期盼。那种美好是什么都不能与之相提并论的。假如真的有一天，真的让你找到了那个人，或者你会发现，实际上还不如没有找到。不见，总比见了之后毁掉那些单纯而又美好的记忆好很多。”兽使低下了头，“所以，不管你是不是我的姐姐都没有关系，眼前我见到的这个人，跟我脑海里的姐姐相差甚远。”

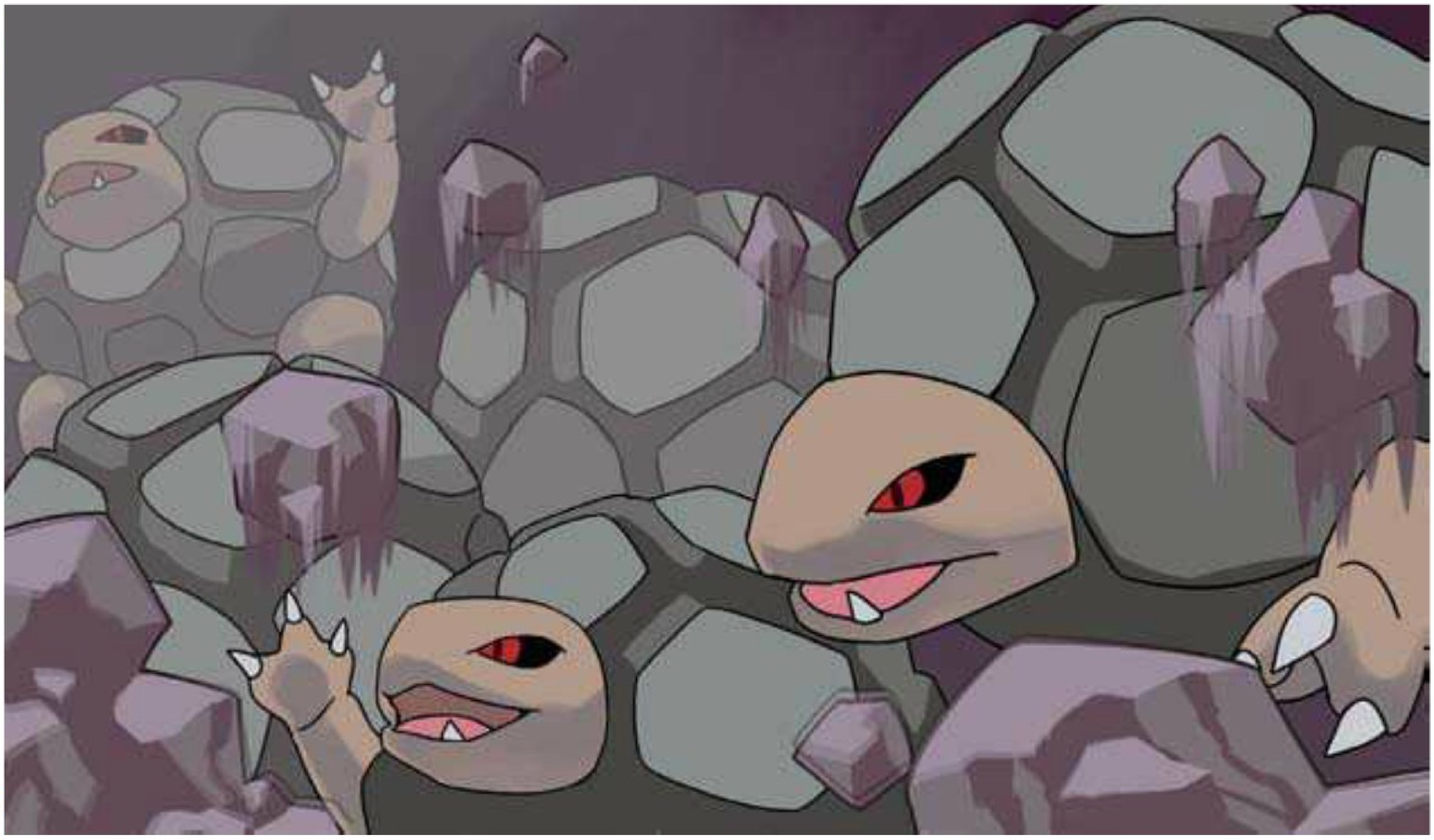
“这种人就不要认她做姐姐啦！”克莉丝说。

“你的嘴巴一直很欠！”风水师忽然对克莉丝说一句，“从刚才开始就是，十分让人讨厌！”说罢他也叹了一口气，对小茹说，“其实，即便你失去了袋龙妈妈，至少还有兽使。”

“我或者还是习惯一个人吧。”小茹伸出手指指向了半空，“这么多年来，我学会的技能只有一个，也是做我这个职业的专有技能，即便能再遇到自己的亲人，或者我也没法像小时候那样跟他们相处了吧。今天暂且认输，如果有一天能再碰到的话，我一定不会放过你们。不过或许没有那一天了吧……”

“什么意思？你举手要做什么？”风水师眯着眼睛歪过了脑袋，似乎又失去了正常，“是投降吗？好像不是呀，那你是要干什么？你这混蛋？哎呀，我说话怎么忽然向克莉丝一样讨厌了，哦呵呵……”

“呵呵……我会想念你的，风水师先生。不过，现在……召唤之术！”小茹的指尖爆出了光芒，她用尽力量向地面一拍，地上立刻钻出了五只隆隆岩，这几只隆隆岩全



部在她的指挥下挖洞钻入了地底，紧接着地面开始剧烈的晃动了起来，小茹搀扶起了晕倒在地的胡地，向众人做了一个再见的手势，嘴角露出了一股奸笑，嗖的一声，胡地与小茹还有她的口袋妖怪们一起消失在了这个空间……

“混蛋，用瞬间移动逃走了！”风水师想追，却被航海士拦了下来，“别拦我，胡地受伤了，跑不远的！”

“不要追了，我看她是想炸掉这里。这里十分危险，咱们还是先顾及自己的安慰吧！耿鬼，交给你了！”兽使命令耿鬼使出超能力将众人控制着飘到了半空。果然如他所说，地下传来了巨大的爆炸声，那群隆隆岩在地下接二连三地使出了大爆炸，不仅如此，爆炸声不断传来，似乎地底的其他岩石系口袋妖怪也被影响到，跟着一并爆炸了。这五只隆隆岩如同连环炸弹的导火索，在这毁灭般的威力下地面开始塌陷，洞顶开始崩塌，耿鬼带着众人向外飞着，地面不停地炸着，周围的一切全数炸毁，地面不断地塌陷着，顶上的岩石不断崩落。还好，虽然危险，但众人还是最后一刻逃出了树下的世界。

大伙儿站在遗迹外面，在迷幻之森那昏暗的光线下看着当初这片圣地，如今已经变成了废墟……

“都结束了吗……”

“也许吧……”

14. 重生

迷幻之森依旧十分昏暗，抬头望不见天空，低头是一片废墟。看着眼前的景象，航海士不禁叹了一口气。兽使在旁边站着，一点反应都没有，风水师也是一样，脸上全无表情。唯独克莉丝，她是真的被吓到了，经历了大爆炸、洞窟崩塌等一系列的问题，虽然大伙儿都安全的逃了出来，但她始终还是没能松一口气……

“喂……”AZ 唤了一声航海士，“伙计。”

“嗯？”航海士回答道。

“好像不太对劲。”AZ 观察着面前的废墟中，见到地下正散发出微弱的绿色光芒，随之而来的还有轰隆声，紧接着地面又开始震动起来了……

“不好，基加迪又要出来了！”航海士跳到了地狱猎犬背后摆出了迎战的姿势，“我挡住它，你们快点逃。”

“要对付它的话就一起来吧，别逞英雄！这不像你一贯冷静的作风呀！”风水师抽出了桃木剑，“刚才炸死了不少生物，





要我帮忙的话就说话吧，控制它们不成问题！”刚刚说完，二人便被地上钻出的绿色蔓藤缠了起来，这蔓藤越缠越紧直到二人动弹不得。克莉丝与兽使见状立刻冲过去解救他们，然而蔓藤不仅扯不断，反而越扯越紧。

“快点走，不要管我们，我们会有办法的！”航海士命令众人离去，“这是命令！”

“我们不会听从的，这种时候怎么能跑。但是……怎么会这样……啊！”克莉丝的话还没说完便也被缠了起来，接下来是 AZ 与兽使。

轰隆声越来越大，“轰”的一声巨响，地面的石头全部被炸开，基加迪又再出现在了众人面前，这次它的全身都闪耀着一种阴森的绿光，它的双目闪着刺眼的光芒怒视着众人。它昂首吼了一声，地上的蔓藤爆出了深绿色的光芒，并开始用蛮力将众人向地下拉去。

“看来它想要咱们的命，百鬼……夜……”风水师的手头刚冒出一丝黑烟，便被蔓藤拉入了地底。

“风水师……啊！”克莉丝喊了一声也被拉了下去……

“住手！”看着航海士与兽使即将被拉下去时，AZ 怒吼道，“住手！”

不知道为什么，他这震慑人的语句刚喊出，地下的废墟便闪耀出了柔和的湛蓝色光芒，光芒越来越亮，直到把周围的景色全部笼罩了起来。天空中传来了歌声，很柔和，迷幻之森中弥漫起来薄雾与七彩的光芒，已经变成了废墟的大树之底竟在这薄雾的笼罩下渐渐地恢复了原样，之前被炸死的树木也发起了嫩芽并迅速生长了起来……枝干变粗、变高、叶子开始茂盛，直至恢复成了原来的模样……

不知道到过了多久……

航海士像是受到了惊吓般猛地睁开了



双眼。但眼前的景色怎么……他居然就躺在迷幻之森的入口处，旁边还有兽使、克莉丝与风水师。

“玛！玛！”水中那只绿色的玛利鼠竖起了耳朵，似是听到了什么一般。它循声跑来发现了航海士等人正一个个苏醒过来。

“玛！”它兴奋地向不远处的海盗船方向跑去……

阳光升了起来，罗亚尔海贼团的船起航了，这次的目标是与船长的队伍会合……大家似乎很久没有聚在一起了呢……航海士等人在船上开心地喝着酒，最终兵器什么的，对他们其实根本无关紧要吧！至于那个女人的故事到底是真是假，而 AZ 又是谁，最后又去了哪里，其实有什么值得思虑呢？像 AZ 说的，珍惜眼前才是最重要的，这个世界正是因为有一些遗憾才会完美。只要快快乐乐的做海贼就好了吧，管他的……

刚刚下完雨，一弯玄月悬挂在空中，有两艘船停靠在一处隐秘的港湾，海浪声传来，夜色下有十来个人站在一起，附近的海水中隐隐约约地闪耀着一个古老的红色符号，岸上有一个庞然大物正在打鼾……虽然下过雨，但温度却刚刚好，气候并没有因为两只口袋妖怪同时在场而受影响，空中，一个巨物正缓缓飞来……

完



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 18

前情提要：我们去追赶诺克的这一行，虽然在利爪猫桑古斯的带领下一路上躲过巡夜的狃拉们，但是在到达冰雪庭园之前还是被发现了，一番恶战之后，还是对战公会的会长救了他们，而后土龙诺克见到了苦寻的好友电飞鼠艾蒙，但他对我们的态度十分冷淡，结果又是大力鳄唐季臣帮我们解了尴尬，尽管如此，已经进化的巨沼怪麦克罗和利爪猫桑古斯，仍然拒绝了唐季臣对其次日跟随对战公会一同罢赛的邀请……

67 自然保护区的小霸王

看艾蒙的态度，似乎是真的对好友诺克心灰意冷了，而雪崩山帝国对战公会的会长、大力鳄唐季臣，则索性留下和我们一起就餐，席间还称帮助我和土龙诺克来此的桑古斯其实才是帝国禁军统领的内定人选，桑古斯百口莫辩便索性不辨。于是大家改聊别的话题，土龙诺克因为被艾蒙抢白一顿，好心没好报，便只礼节性地吃

了几口，接着退到墙角休息去了。

于是我和桑古斯、麦克罗以及唐季臣边吃边聊，正吃喝时，唐季臣的蛮力鳄部下进来，说已经把那个冻土龙给请来了，我们往门的方向一看，果然看到一只个头不高的小恐龙进来，大家都有些目瞪口呆——就如之前所说，因为人类的化石复原技术，使得远古口袋妖怪再生于现代并不奇怪，但这个冻土龙竟然是从远古时代从温暖的温热带为了躲避纷争而一路南迁来并世代繁衍至今——由于经过几亿年的繁殖演变，这里的冻土龙看起来和化石复原的冻土龙们还是有一些区别的。

“来，小家伙。”大力鳄唐季臣咧着夸张的大嘴巴，笑着迎了上去，“真没想到，帝国境内竟然还有几亿年前的精灵世代繁衍下来呢。”

互相介绍之后，我们得知那个冻土龙叫马尔斯，电飞鼠艾蒙被大风吹落下山崖后幸得他和母亲搭救才算捡回了一条命，因为还是孩子，所以利爪猫桑古斯和巨沼怪麦克罗两个家伙就都没给他劝酒，他自己也只是喝果汁。聊天中我们得知还有很多马尔斯的同类时，不禁瞋目结舌。其实不光马尔斯，就算是冰原龙族的头领，虽然一直外派密探收集外面的情报，知道外面早已不是几亿年前先祖们迁徙来时的景象，但走出冰原后，雪峰顶城的宏伟以及城内的繁华，还是让他们的眼睛不够看。而大家正在聊得热烈时，电飞鼠艾蒙很没



好气地进来了，对马尔斯说：“到处找你想吃点夜宵呢，原来你在这里。”

“是啊，这位鳄鱼大叔请的呢。”马尔斯回答说，“来一起吃吧。”

“哼，我才不跟那些忘记旧友的家伙同桌共餐。”说罢看看我们。

“哎你说谁呢？”我没给他好脸色，“什么叫忘记旧友啊？谁跟你是旧友？”

电飞鼠艾蒙一愣，这才发现诺克竟然没在桌上，我则不依不饶：“反正我不是你朋友，但是那利爪猫和巨沼怪，我就不知道了……”

“哼，人家冒着被巡夜警卫杀死的危险来找他，他还说那么难听的话。我也没这么不懂事的朋友！”麦克罗说话时看都不看艾蒙一眼，把酒一口干掉。

利爪猫桑古斯则没那么不屑，而是盯着电飞鼠的眼睛：“我此前听说，是你们当初逃下山时，你胡乱放电电昏了向山下滑雪的双贝海獭，导致你们这一路的逃跑计划失败，还差点害死同行的海獭和土龙。这位小兄弟，该挑理的话，怎么也轮不到你吧？”

“哎呀。好了好了，你们干嘛这么对他呢。”大力鳄唐季臣很无奈地笑笑，一把拉过电飞鼠，“来，他们都不把你当朋友，我唐老鳄把你当朋友，你要说我忘记旧友，那我就忘记了，哈哈哈。”唐季臣的确心胸豁达，如此艾蒙便也只好坐上了位置，而我、桑古和麦克罗斯三个，便也不再好拿话去嘲讽他。

因为艾蒙不喜欢听我和麦克罗、桑古斯三个互相抬杠以及吹牛，而艾蒙想讲他的事情我们又不屑于听，最后在我们好奇的追问下，唐季臣说起了他小时候的一个故事——一个关于黑帮少爷如何成为今天享誉世界的对战公会主席的事。

唐季臣少年时候，和其他同类们一样，是个不服输的蛮力鳄，因为长着一口掉了还会很快长出来的利牙，因此在其居住的水域和陆地，他们都是远近闻名的小

霸王，至于其父母，则干着和祖上以及世界大多数同类一样的勾当——凭借其力量要么当匪徒要么结黑帮。唐季臣从小生长的武陵源，虽说那里是人类的地盘，但幸运的是他所居住的地方正好被划为自然保护区，所以他们全家都可以在那个风景如画的地方无忧无虑地生活。而且他居住的河流里都是些很温顺的鱼类，以鲤鱼王、蚊香蝌蚪之类的为主，没有讨厌的利牙鱼以及那些红的蓝的见面就打架的巴斯鱼之流，尽管生活环境无比安逸，但他的长辈都告诉他：力量是这个世界上的通行证，暴力则是最有效的谈判筹码。所以要他从小便苦练战斗技能，无论是咬合力巨大的下巴，还是强有力的体魄，以及水中游泳及陆上跑行，皆勿废弛。

同一河流中的一个据说活过百岁的大力鳄前辈曾骄傲地说：世界上的鳄鱼种类不计其数。但能和人类一样站立行走的，除了他们也只有沙漠地带的霸王鳄鱼们，而他们的优越之处则在于最初的小锯鳄形态便也是双足行走，所以他们除了锻炼下巴的咬力，从小亦接受拳法等方面的训练，据老一代的同族们说，在所谓的自然保护区里享福其实等同于囚禁在动物园内，如此养尊处优，一旦人类放弃对这里的保护，那么回归自然后面对强敌必然受欺负甚至丢性命，所以不管日子多安逸，一定要刻苦锻炼技能才行。

于是，少年的唐季臣便和伙伴们一起，以打架和打闹的方式锻炼着，而有时为了验证结果，便也去挑衅其他周遭的精灵，然而他们的生存环境实在是食物丰富，和其他地方的同类们有着天壤之别，以至于唐季臣他们去与其他精灵们的打斗彻底变成了为打架而打架，使得他们的名声非常坏。对于这种情形，大多数蛮力鳄都很享受，唐季臣也不例外，但唐季臣比其他浑浑噩噩只知道角力的蛮力鳄同类们多个爱好，就是在自己进化之后，开始对精灵的进化产生了强烈的好奇心，而武陵源的精灵种类本来很丰富，无奈自己这一族太蛮横而使得其他精灵们见到便如瘟疫般躲开，这让他的苦恼一直不断。

进化成蛮力鳄后浑浑噩噩的度日中，转眼唐季臣迎来了他进化后的第一个七



夕，据说这是星之精灵吉拉齐千年醒来一次的节日，心地透澈的孩子就会被它相中与之结缘，并满足这个孩子许下的愿望。唐季臣还是有自知之明的，清楚自己不会被吉拉齐相中，但该许愿还是要许愿的，而他许的愿是：希望能通过自己的努力，让自己和自己的后代能成为受到其他精灵们欢迎，而不是如同现在这样被大家如躲瘟疫般躲着。

68 突破进化

愿虽许了，但他毕竟还是武陵源大力鳄族中的一个小角色，若是有打群架、抢劫一类的事他还是要参与。在一次他和伙伴们伏击了几个从北方飞来歇脚的湾天鹅并抢夺了他们从北方带来的新奇树果的种子后，对方找来了救助队，救助队的是三人组，队长是一个巨沼怪，带着的两个队友则是雷电兽和冰精灵，这么一支队伍看起来平常无奇，而唐季臣和哥们们便也继续同以往一样吆喝着“哥几个上”一边拥上去连打带咬，结果这次他们见识了什么叫战术：三个精灵的队伍中，雷电兽负责近距离广域范围的放电，冰精灵则远远地用冷冻光线打援护，巨沼怪则用它墙一般的身躯与唐季臣等一众小混混们近身肉搏。尽管蛮力鳄混混们被雷电兽和冰精灵扰得苦不堪言，但仗着数量多，还是有几个皮糙肉厚的得以冲上前去围攻巨沼怪，结果令唐季臣终生难忘的一幕发生了——在被他们连撞带咬的群殴中，那个巨沼怪忽然被一阵白光笼罩，接着，那个巨沼怪就在战斗中突然进化了！

其他同类们都不以为然，唯独唐季臣经得目瞪口呆，因为他知道，巨沼怪已经是进化链的最终端了，然而他却还能在战斗中当场进化！本来就体格宽厚健壮的巨沼怪，再度进化后浑身肌肉膨胀得夸张，不仅力量大增，速度也更快了，在绷紧肌肉承受住蛮力鳄们的一阵围攻后，以极其敏捷的速度撞出了蛮力鳄们的包围圈，还没等蛮力鳄们反应过来，这个夸张的家伙便猛烈地双拳砸地，唐季臣他们立刻就觉得脚下剧烈地晃动起来，被震荡得五脏错位，而此时那个雷电兽也赶过来了，于是巨沼怪停止了地震攻击往后倒退两步，钻进蛮力鳄们中间的这个雷电兽噼里啪啦地一阵放电，本被震得头重脚轻的蛮力鳄们，彻底被电得倒地不起了。而他们中的小头目，面对如此强悍的救助队，也只得无奈地交出了刚刚抢来的新奇树果的种子。

战斗结束了，被重伤到几近濒死的蛮力鳄们都龇牙咧嘴地爬起来，彼此搀扶着往家里赶。而唐季臣则把作为备用的偷偷带着的橘果吃下，回复了些许的体力后，便朝着那个救助队离开的方向跟了过去。终于在河边，那三个精灵停止赶路，看样子是准备进餐，而唐季臣更加惊异地发现，那个原本已经再度进化的巨沼怪，此时竟然又恢复成了普通巨沼怪的模样！唐季臣简直不敢相信自己的眼睛，而就在他看得出神时，那个雷电兽竟然朝他藏身的小树丛走了过来！这下唐季臣慌了，他吃个橘果并没回复多少体力，如果那个雷电兽再使用一次放电，自己不死也会搭进去半条命。好在雷电兽并无恶意，走近了冲着他喊了声“朋友”，然后朝巨沼怪那方向扭一扭头道：“老大请你过去。”

“啊……是！”唐季臣这下彻底绝望了，看来那个巨沼怪要面对面地收拾他可，但事已至此，也只好跟了过去。

“坐！”到了近前，巨沼怪看起来倒没恶意，还邀请唐季臣席地而坐，并递上了橘果汤，“既然来了就是客人，尝尝我做的树果汤。味道如何？”

“呃，很好……”

“哈哈哈，不要紧张！在下叫赵寒寺，那两个是我的队友，雷电兽张童生、冰精灵高仙衣。朋友你呢？”



“呃，唐季臣……”

“大哥别跟他废话了。”高仙衣来到他的近前，“我问你，为什么跟踪我们？败了就是败了，我们三个又没对你们下死手，这么悄悄跟来你们究竟是什么意思？”

“就是，除了你还有谁在后面跟踪我们？”

“两位误会了啊。”唐季臣赶紧解释，“我……我只是好奇这位老大明明已经是进化链的终端，为什么还会继续进化。”慌乱中汤还洒了一身，模样非常狼狈。

“哦？”赵寒寺一愣，继而大笑，“你们蛮力鳄中竟然还有对精灵进化有兴趣的，孺子可教啊！”

“既然是抱着求学的好奇心来的，那两位老弟就不必难为他了。”赵寒寺让雷电兽和冰精灵放开唐季臣后，又盛了一碗汤递了过去，说了关于自己进化的事。

精灵的进化本身就是大自然的一个奇异现象，正常来说生物的成长是逐步长大，而精灵进化则是在身体自然成长的情况下，满足了一定的条件时突然发生的形体乃至能力上的改变，有的甚至连物种都变了。有关进化，即便是掌握最强科研水平的人类也没研究出个中的原理，不过已有卡洛斯的科学家们在研究进化时发现当地有关生命之神泽尼亚斯的传说中，有其七彩之光有着让精灵进一步进化的力量之源的说法，于是根据传说中的描述，并通过对一些村庄中供奉的曾经MEGA进化过的精灵的骨骼进行基因提取，竟然真的推算出部分已经是进化链终端的精灵仍在拥有潜在的进一步进化的可能，于是科研人员们将这种进化被称为MEGA进化。在研究出成果后，科学家们将这种潜在信息以物化的方式封存于宝石中，同时将催化这种进化的信息封存于另一种宝石中，其中前者被命名为MEGA石，由精灵携带；后一种被命名为键石，由训练师携带。人类指挥精灵来进行对战的比赛中，当高举键石，其内的信息便会与精灵携带的MEGA石发生共鸣，精灵便会情绪高昂到顶点，从而发生突破性的MEGA进化，但由于这种进化并非长久有效，随着战斗结束，精灵情绪的平复，其形态也会复原。

这种突破性的进化在全世界的精灵研究界都引起了轰动，各大陆地区各国都启动了相关的研究并有了更新的成果，有根据MEGA公式推算出更多精灵拥有MEGA进化形态并令其成为现实，有的则实现了令精灵脱离键石共鸣直接MEGA进化，赵寒寺便是参与这个MEGA进化实验的志愿精灵之一，毕竟这属于活体实验，一旦被精灵保护协会问责起来很麻烦，故都是招募志愿精灵，除了好吃好喝以外，科学家们也承诺在研究成功之后，每个志愿精灵都可以得到一块让他们直接突破进化的MEGA石。由于实验一路顺利，赵寒寺最终和那个科学家成为了好朋友。

69 前辈的未竟之志

唐季臣听得啧啧称奇，没想到精灵和人类竟然可以合作进行如此了不起的研究！而在问到大力鳄是否也可以MEGA进化时，赵寒寺说有在进行研究，但现在还没有研究出结果……尽管如此，唐季臣也被这种神奇的进化深深吸引。而赵寒寺亦非常欣赏他的求学态度，在得知他在七



夕许下的心愿后，便索性邀请他入队——想受大家欢迎，起码先别当恶棍。唐季臣欣然加入，而武陵源的同伴们，则都以为他与大伙走散了，难过了几天便也没再过问。此后，唐季臣过起了一种与以往截然不同的生活：要么面对穷凶极恶的匪盗夺回被抢走的物资，要么帮助陷入困境的精灵，当受助者满怀感激地将酬金送给自己时，那种感觉和以前靠武力抢来弱者财物的感觉完全不同，怎么说呢，心里暖暖的。

而且唐季臣发现，这个和人类有过合作的巨沼怪大哥，不仅本身战斗力出众，在战术上也有其非凡之处，此前和一众蛮力鳄的战斗只是其牛刀小试，最悬的一次是他们四个深入到一伙臭臭花强盗的大本营，在己方两个主力队员都属性不利的情况下，却最终胜出战斗，成功完成了委托。而除了是个优秀的战术家，赵寒寺还告诉唐季臣，自己和人类共处的那段时间里，最大的感受就是人类对于精灵对战规则的完善，完善到即便是再惊心动魄的战斗，也不会有精灵死亡，而精灵本身体质的关系，即便是濒死时看起来岌岌可危，但只要及时回复脱离濒死状态，便可一切复原。然而野生精灵的战斗则不然，原本都是丛林法则下的众生为了自身和自种族的生存繁衍，自然不会去怜惜其他生命，然而如今精灵世界的群体生活已经逐渐脱离野性，但作为比赛项目的对战大赛却还是时常弥漫着死亡的气息，再加上赌博业的渗入，更导致各种作弊的丑事发生。而赵寒寺的愿望，就是希望能在有生之年，能让精灵们之间的非战争对战，也能如人类训练师指挥得那般不会出现死亡。

然而怀揣着公平公正对战理想的赵寒寺，最终却还是死在了对战大赛的赛场上。当时他们的救助队受邀去参加一个对战比赛，由于是3对3，而唐季臣的属性与赵寒寺重合同时又没进化到最终形态，故而没参战，却因此躲过了一劫。他们的对手是被特意安排的属性组合，虽然赵寒寺通过改变队伍搭配实现了反克，但主办方却将场地设为了草之领域，得以强化的草系技能将毫无防备的唐季臣瞬间打倒，而没有了唐季臣这个主力，雷电兽张童生和冰精灵高仙衣也迅速败于对方的地系技能攻击之下，然而对方并没有因此停下手，对方的森林蜥蜴在赵寒寺已经濒死的情况下，继续用藤编勒赵寒寺的脖子，而那面的两个地系精灵则一左一右继续对倒地的两个精灵进行地系攻击，主办方则完全没有任何表态。

唐季臣见此立刻明白，一方面是仇家

借此报复，一方面则是主办方收受贿赂参与了作弊，于是强压怒火，悄悄地使用了两次龙舞提升了自己的速度和攻击后，冲上擂台用冰拳打那个森林蜥蜴一个出其不意，而在另外两个地系的还在惊愕时，也被他两个攀瀑的技能给打倒。突然出现的一幕惊动了对战大赛的主办方，赛场的保安上来迅速制服了他，同时把场上倒下的6个都抬下去抢救。

被抓捕后，唐季臣痛斥主办方的赛场监管的失职，因为在濒死状态下继续施以攻击很大可能会要了对方的性命，而在精灵界，主办这种大赛的主要目的往往是揽财，至于比赛规则，他们可想不出什么所以然，所以便也听之任之——换句话说，比赛中的任何伤亡，都是生死自负的。最终，唐季臣以扰乱比赛秩序的罪名被罚光了随身所带的全部财物，这才放了出来。放出后的唐季臣从树上摇下几颗野果子充充饥，便匆匆赶往医院，结果到那才知道，冰精灵和雷电兽两个队友因为伤势过重，抬来后当晚便先后死去，而赵寒寺则一直在坚持，正在帮赵寒寺维持生命的吉利蛋医生看唐季臣来了，便先递给他一个营养满满的幸福蛋让他吃下，唐季臣聊表感谢之后，狼吞虎咽吃下了蛋，便急匆匆赶去看赵寒寺。

此时的赵寒寺正倚卧在病榻上，虽然依旧魁梧得像一面墙，但却面如死灰，双目紧闭。当吉利蛋过去告诉他有老朋友来看他时，他才微微点了点头，然后用尽全力抬起左手，扣了扣床面，吉利蛋心领神会，从床褥下拿出一个布包，里面似乎是书册。唐季臣掂了掂布包，又看看硬撑着不咽下最后一口气的赵寒寺，知道这是他给自己的遗物了，便俯下身来，握住那个行将就木的巨沼怪的大手道：“老赵，布包我拿到了，你好好休息……”话还没说完，就见赵寒寺原本全身紧绷的肌肉一松弛，死了。

由于唐季臣已经被罚得身无分文，因此巨沼怪赵寒寺和雷电兽张童生、冰精灵高仙衣，这三个昔日一个救助队的同伴，便委托由当地人类的精灵保护协会帮助收尸，骨灰暂厝于精灵保护协会的灵骨塔中。当一切忙碌完毕，唐季臣才得以松了一口气查看赵寒寺留给他的遗物，原来是三册厚厚的本子，上面都是赵寒寺记载的人类社会的口袋妖怪对战中的各种规则以及各种规则和可能出现的突发状况下的细则，除了在濒死之时严禁继续攻击，亦有禁止过度催眠等方方面面的细节。而除了这三本册子，还有就是赵寒寺生前所佩戴的巨沼怪MEGA石，唐季臣知道，MEGA石有其对应的种类，巨沼怪MEGA石自己是用不上的，而赵寒寺把这个交给自己，不过是一个纪念罢了。



之后，再无余资的唐季臣只好返回了武陵源自然保护区老家，以往的伙伴们虽然很高兴看到他平安归来，但却发现他的变化极大，虽说和同族们不大一样，但却有相当大的亲和力，因此不少蛮力鳄们都跟了他，不再做恶，而是一同致力于精灵对战的公平公正。而后在和来自九寨沟的武者熊猫老大的切磋中，唐季臣实现了自己的第三段进化，成为了一只威武骇人的大力鳄，但由于此前唐季臣已经带着自己的跟随者积攒下很好的口碑，因此武陵源的精灵们倒也没觉得多了一个恶棍头子，继续和睦相处。

70 极地过客

大概在唐季臣完成了最终进化的半年后，一队据说来自极地的完全由精灵建立的帝国的官员巡回考察途经至此，引得本地很多精灵住民前去围观，然而看到的不过是一只哥达鸭在一大群可达鸭的陪同下出游。如果看当时人类媒体上的记载，不过是一个大群可达鸭突然出现在武陵源自然保护区。但保护区的恶棍们却并不这么认为，既然说是遥远帝国来的官员，那就绑架了勒索点钱财吧！于是，唐季臣的堂兄唐叔臣——一只两年前便完成最终进化的大力鳄，在趁着那些可达鸭们午休时，带着手下突袭了他们，将这一行的哥达鸭和可达鸭系数绑架，接着就逼迫让为首的哥达鸭给遥远的帝国写信，以此向帝国勒索钱财。

唐季臣得知消息后大惊，赶紧赶过来和堂兄陈述个中的利弊，比如这里距离北极的路途多么遥远，以及招惹帝国可能带来的后果，而且最重要最重要的是：北极并不是什么陌生地方，人类早就探寻过，根本就没有什么所谓完全由精灵建设的帝国，那个哥达鸭不过是个骗子，所以，这种家伙还是放了算了。

唐叔臣听了这话，仔细想想，好像还真是这么个道理，便回过身猛地揪起哥达鸭："编出这么荒诞不经的段子来唬骗老子，你真是活腻了！"说罢将哥达鸭的脑袋按在墙上狠狠地撞了两下，然后夸张地磕了磕尖锐的利牙，对哥达鸭道："我今天就让你这个死骗子见识见识，到底是你的脑袋硬，还是老子的嘴巴硬！"一旁的唐季臣看得叫苦不迭，索性一把将堂兄拉开："小骗子而已，不过是耍些小把戏讨口饭吃，三哥你何苦跟这路货色生气呢。"

"他竟然敢骗我……"

"骗子嘛，可不就是逮着谁骗谁，这次是三哥你聪明没被他们骗到，但也不至于就这么杀掉他……别的不说，我们堂堂的武陵源大力鳄家族，为这么一个小骗子大动肝火甚至痛下杀手，说出去也不好听。"

"这倒是。"唐叔臣点点头，便揪着哥达鸭的脑袋，一把扔摔到地上，指着他说："这次看我弟弟的份上饶了你，下次再敢来老子的地盘行骗，直接给你脑袋给咬碎！滚！"

"多谢多谢……"满面惊恐的哥达鸭



踉踉跄跄地爬了起来，对这两只面目狰狞的大力鳄，死里逃生的基卡斯除了说谢谢完全不知道接下来该怎么办。

“等等！”唐叔臣忽然想起了什么，大喝一声叫住了哥达鸭，“不能白让你跟老子吹牛说大话！把随身的钱财全都留下来！”

“这位老爷，我这回去路途尚遥远，随身不带钱财可是不行的。”哥达鸭哭丧着脸求饶。

“命都给你留下了你还惜财？”唐叔臣的声音瓮声瓮气，“要钱要命，选一个！”

“三哥啊，他说得也不是没道理。”唐季臣过来解劝，“那点小钱，还是给他们留着吧。”

“他们随身携带的可不止小钱！而且他们的钱也都是骗来的，没收他们诈骗的赃款，岂不是也天经地义？”



唐季臣听到堂兄这话这不禁也苦笑，只好示意那个哥达鸭把随身带着的名贵东西系数交出来，同行的可达鸭们也被唐叔臣手下的蛮力鳄们搜刮得一干二净之后，这才被放了。

当被搜刮完毕时，已经是黄昏时分，已经身无分文但还庆幸留着性命的哥达鸭带着他的鸭子随从们离开武陵源时，忽然看到一个大力鳄带着几个蛮力鳄正在路边等着，既不上前，也不让开，这让哥达鸭非常心慌，但这是出武陵源保护区北上的必经之路，因此只好硬着头皮走近过去。

“此去雪崩山帝国路途遥远，前途保重。”

大力鳄的话音一落，哥达鸭吓得几乎瘫倒，哭丧着脸道：“这位大爷，我和随从已经被搜刮干净了，现在身无分文……”

“嗯？”那个大力鳄笑了，“我又没说要继续打劫各位，不必这么愁眉苦脸。”

“啊，是你？”走近了，那个哥达鸭才认出来，眼前的大力鳄原来是阻止杀掉自己的那个，这才宽下心来，但一想自己堂堂帝国的大祭司，却被眼前的乡巴佬说成是骗子，便不由得又心生鄙视。

“没错是我，我叫唐季臣。如果没猜错的话，您是雪崩山帝国的祭司基卡斯大人吧？”

“正是……”叫基卡斯的哥达鸭点头，“不过你不是说北极根本没有精灵建设的帝国么？

唐季臣咧大嘴一笑：“哈哈，人类不能踏足之地还有很多，比如北极的严寒雪山……我如果不这么说，你认为我堂兄能放过你？”

“原来如此，多谢恩公救命之恩，来日如果发达了，必定相报。”哥达鸭这才明白唐季臣的用心良苦，同时心中有些愧疚。

“呵呵，还来日，你现在这个状态，能活过这周就算阿尔修斯神开恩了。”唐季臣一边说笑，一边跟手下做个手势，于是两个蛮力鳄拿来了两个满满当当的大包袱，“就算你能放下身价要饭回雪崩山帝国，也要穿过一大片不毛之地，那里可没

处乞讨。我的堂兄从你那抢来多少，我这当弟弟的就帮他还给你多少，你清点下吧。”

“啊……”基卡斯惊得说不出话来，自己受帝国皇帝安帕尔特陛下的指派出行，一路上各种匪盗都没少见，然而今天这种死里逃生的经历倒是头一遭，而被抢走东西又被绑匪的弟弟等价补偿，更是闻所未闻。

“基卡斯大人赶路至此没来得及歇脚便遭此不幸，皆堂兄之过，我这做弟弟的也在此备些吃喝之物，来替堂兄赔不是。”

“这……”基卡斯更懵了，但直觉告诉他，这个救了他性命的大力鳄是个善良的家伙，而且真的很饿了，便和随从们坐下来，和唐季臣一同吃喝起来。

71 可托付理想的好友

饥肠辘辘中得到这么一顿宴请，哥达鸭基卡斯对大力鳄唐季臣的隔阂自然也就没了，很快便天南海北地聊开了。比如唐季臣问基卡斯，既然是祭司，为什么不留在帝国都城却到处游走，基卡斯则告诉他，自己家在帝国世袭祭司职位，但现今帝国的皇帝、钢帝企鹅安帕尔特王，却是一个有着雄才大略的君主，在他看来，雪崩上帝国虽然有国家的外壳，但也只是虚有其表，真正距离文明还有相当大的差距，然则身边的近臣如首辅、大剑海獭德尔冈却并不这么认为，还劝安帕尔特王不要心急，顺其自然就好，人类的模式未必适用于不同种类野生口袋妖怪共同构成的王国。拆让安帕尔特王很无奈，在接下来的祭祀活动中，安帕尔特王发现主持仪式的祭司换成了一个年轻的哥达鸭，虽然年轻，但各种细节和认真丝毫不亚于帝国真正的大祭司伯克尔，于是等仪式结束后叫来一问才知道，原来他是老伯克尔的长子基卡斯，伯克尔最近身体不适，便让担任祭司助手多年的基卡斯来代为主持。

基卡斯的表现让安帕尔特王非常满意，而接下来的闲聊中，当话题说到帝国与人类文明国家的差距时，基卡斯竟然和安帕尔特王有着同样的认识，即认为精灵们组成的雪崩山帝国只是虚有其表。为了急于向文明靠拢，安帕尔特王便交给了他一个特殊的任务：去人类社会巡游考察，一切费用由帝国皇廷出。基卡斯自然乐于接受，于是带上50个可达鸭作为随从，浩浩荡荡地南下出发，前往人类的国家去感受真正的文明。结果等出了极圈他才发现，外面的世界远非想象中的那般平静，首先是这一路上，各种劫匪强盗让他头疼



不已，而好不容易来到人类社会，又多次被人类训练师抛出精灵来强行对战，甚至于打算将其捕捉收服，虽然他反应快跑得快，但随行的可达鸭中一路下来已经被抓去10多个了，这让基卡斯觉得非常对不起他的这些同胞弟兄们。而安帕尔特王交给他的巡游考察各国的任务更是比想象中难得多，无论是王宫还是议会，都有层层守卫把守，虽然他是精灵可以从下水道潜入，但下水道终端亦有上着铁锁的铁栅栏，而惟一成功潜入的一次，却发现里面空无一人，等走出宫殿才发现，那只是个公园内的复古建筑。

好在基卡斯年轻气盛，不轻言放弃，既然不能去王宫和议会一探究竟，就索性在闹市感受来自市井的文明气息，于是他看到了截然不同的人们：比如同在广场，有人随手把垃圾扔在地上，有人则随手把他人扔的垃圾拾起丢进垃圾箱。这种对比让他也感到困惑，因为他发现，很多人类的文明程度，其实不如雪崩山帝国的口袋妖怪们，如此，自己来考察的意义到底又何在呢？

“你这次出行，能发现这些，本身就很有意义的！”听到这里，唐季臣如是回答，而这已足以让困惑多日的基卡斯如拨云见日般释然了——能收集来人类社会的真正面貌，本身就很难能可贵！起码自己出行的这一趟，也没算辜负了安帕尔特王的重托。而基卡斯也问唐季臣：身为一个自然保护区里的小霸王，为什么会知道遥远的北极圈的事。

唐季臣笑答：“我还这真不是一直待这里的，前些年我曾经参加的一个叫赵寒寺的巨沼怪组织的救助队，是那个家伙告诉我的。”

“巨沼怪？雪崩山帝国境内并没有巨沼怪这种精灵啊……”基卡斯疑惑不解，“再说，非极地精灵，也不会从这种温暖湿热的地方去那冰天雪地的地方……”

“他当然没去过，不过早年他曾经以志愿者的身分，协同一名卡洛斯的人类科学家进行精灵的突破性进化研究，因此成为了非常要好的朋友和合作伙伴，那个科学家不仅把试验成功的自行MEGA进化的MEGA石送给了他，还将自己此前游历世界时的一些研究发现告诉了他，其中就包括在人类所未踏足的极圈内，当地的精灵们竟然以气候长年恶劣的大雪崩山为中心建立了不亚于人类世界的帝国。”

“我们帝国竟然被人类知道了？”基卡斯当即紧张起来，尽管精灵们本身会各种属性的技能，但真和会用枪械、能驾驶飞机战车的人类抗衡，还是完全没有胜算的，而人类的贪婪又使得他们不会放过任何一个可能变成财富的方式，哪怕是成千上万地屠杀其他物种甚至同类。想到这，基卡斯不禁害怕起来。

“尽管放心，那个科学家没有把他的发现告诉任何其他人。因为他也深知人类的贪婪本性和追逐财富的不择手段，故而只告诉给一同进行MEGA进化实验的巨沼怪，也就是我的老队长赵寒寺。”

“那还好……”基卡斯长出一口气，告诉唐季臣，说这次游历中，不止一次听说人类硬生生闯入精灵世界的事情：像火系精灵原住民在巨大火山建立的雅塔赫王朝，原本依靠四面环岩浆河的地利优势以及掌握着足以反制天敌的草系大招续了千



年，但就在80年以前，却被人类偷猎者驾驶直升机轻易飞跃岩浆，并用机枪大量射杀反抗的精灵，终将巨大火山改成了狩猎场，虽然原住民们束手无策，但被训练师选中放生的外来火系精灵的后代们却集结起来，对偷猎者和游客展开了反击，虽然双方都伤亡惨重，但最后精灵还是以赶走人类达成了目的，幸存下来的人类在被驱逐之后都对那次经历讳莫如深、坚绝不谈，而巨大火山也被人类列为危险地带，禁止再去靠近。

除了巨大火山的这次大规模的人类和精灵的冲突，在全世界都恶名昭彰的反派势力火箭队，其柏林分部的科学家们也曾致力于研究精灵群居中的社会性，使得聚居的精灵们经常整个村子整个镇子地被火箭队抓走，而精灵们自己制作的砖瓦配合木料石材所建的建筑物更引发了那些科学家们的兴趣。后来去一个名为迷路森林的地方捕捉传说中的烈日九尾时，因为进入森林便迷路，因此柏林分部的科学家们便都搭乘直升机赶来，欲在现场进行勘测分析，寻找烈日九尾的藏身之所，然而科学家和火箭队员们所搭乘的大型运输机竟然在高空飞行时被当地的精灵匪徒袭击坠毁，而科研人员的集体遇难也导致火箭队的精灵社会研究课题被迫无限期停掉……而对这种种的事情，哥达鸭基卡斯称之为神的诅咒。

于是，两个年纪相仿且都很聪明、又都有远大理想的年轻精灵，越聊越投机，当唐季臣说起自己受到赵寒寺的托付而继承其遗志，欲将口袋世界充满丛林法则和赌博的对战改为如同人类训练师间对战那般公平公正的技能、力量与战术的切磋时，基卡斯大为赞赏，但也提出，在眼下这种精灵居住相对分散且人类与精灵混居的地方，想要传播影响其观点是非常有限的，如此怀揣着远大理想却日复一日收效甚微，不如去精灵以社会形式聚居的地方宣扬——比如雪崩山帝国，基卡斯表示，如果唐季臣对极地的严寒有心理准备的话，便诚挚邀请他去雪崩山帝国，以己之力帮助唐季臣以报答救命之恩的同时，也希望借此能让雪崩山的精灵帝国的文明程度加深。

唐季臣答应了，而且不仅他答应了基卡斯，他的跟随者们也都决定跟着他一起前往遥远雪崩山。既然决定远行，唐季臣自然要跟还留在本地的堂兄们辞行，而这次基卡斯则被这些凶横的大力鳄们奉为了座上宾，即便如此，其二哥唐仲臣还是以开玩笑的口吻告诫基卡斯，说如果敢慢待唐季臣的话，就算躲到天涯



海角，抑或身分尊贵为帝王将相，也仍然会派出得力部下做掉他，基卡斯则笑着连连保证……

一路舟车劳顿自不必说，当最终到达雪崩山帝国的都城雪峰顶城时，已经成为好友的基卡斯和唐季臣分别在皇廷和民间各自努力，并以自己的关系和势力来帮助对方，最终，基卡斯成为实权在握的帝国首辅，实现更加文明化的精灵国度的理想亦得以实现；而唐季臣不仅实现了赵寒寺的遗愿，更在雪崩山帝国成立了民间最具最有影响力的慈善组织对战公会，而他的理念和主张，亦由追随者以及其他地方来此的精灵们传播到了全世界，不计其数的职业对战精灵因为新的对战规则而不再有性命之忧，而这个拯救无数生命的慈善机构的创始者，竟然就是现在我们眼前这个看起来凶神恶煞的大力鳄！

“我这一辈子啊，两个推心置腹的好朋友，一个是赵寒寺，一个便是基卡斯。”唐季臣说到这里叹了口气，“基卡斯那老东西，为了实现理想而使用各种手段攀上了帝国权利的顶峰，虽然在权利的护航下他的伟大理想最终达成，但他也已被权利蒙蔽了双眼，成为了以往他自己最鄙视的政客；而赵寒寺，我也算对得起他的教导和栽培了。人也好，精灵也好，生命的最后时刻往往都带着未竟之志的遗憾离世，而我唐季臣，也算对得起好友了！”

“唐会长够朋友！”“来，大家敬唐会长一杯！”在巨沼怪麦克罗好利爪猫桑古斯的张罗下，我也举起了杯，而电飞鼠艾蒙，也表情复杂地把他的小杯举了起来……

当一杯下肚，电飞鼠终于鼓起勇气站起来，举杯道：“唐会长，在座的各位，请原谅我刚才的任性。听了唐会长讲述以往的经历，我才发现，我艾蒙竟然也有可以帮助托付未竟之志的好友……”

我们都没说话，齐齐看着艾蒙，唐季臣则微微一笑：“如此，我唐老鳄也没白讲得口干舌燥。既然知道了，就去敬你的好朋友一杯，然后认个错，归队吧。”

“嗯！”艾蒙认真地点点头，又满上另一杯酒，离开座位，来到仍畏缩在墙角的土龙诺克身旁：“诺克啊，我艾蒙此前最大的心愿，就是成立自己的救助队，没想到在我自己都放弃的时候，你还在顶着各种困难帮我一直撑着，非常感谢，我收回此前的话，现在艾蒙向诺克队长正式报告归队！如果接受，就跟我一起把酒干掉。”说罢自己一口喝尽了杯中酒。

诺克看看眼前的杯子，依旧木讷地说：“呃……这酒我必须干了啊。不过，我们的队伍，是叫电飞鼠救助队，所以呢，队长还得你当！”说罢一口把酒喝下，接着辣得直吐舌头……此情此景，我和利爪猫、巨沼怪三个便立刻起哄叫好，而讲究礼仪的唐季臣及他的随行们则鼓掌不息。终于，一旁看着的小冰原龙马尔斯也被感动了，来到电飞鼠艾蒙和土龙诺克身旁说：“艾蒙哥哥，你这一归队，就意味着不会再回大冰原了吧，那样我也会很想念的……所以，我决定，也申请加入到电飞鼠救助队！希望两位前辈准许！”

未完待续



光盘导视

一、《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》预告片



1.近期预告汇总



2.原始回归特性及新MEGA

二、《口袋铁拳》预告片



在线地址：http://t.cn/RhobWTQ
密码：Jf65e9

菜单曲目：101号路（口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石）

三、宠物小精灵XY



40.瑟蕾娜VS莎娜！口袋节目对决！



41.小精灵定向越野赛！雾中的X！



42.团队对战！进入殿堂决战！

四、《宠物小精灵XY》补完



1.来到卡洛斯地区！梦想和冒险的开始！

五、宠物小精灵AG



30.战斗女孩和阿萨那恩！在暴风雨中！

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



口袋玩家

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

ISBN 978-7-88541-827-4

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元